

joystick

N° 49 • MAI 94

MAI 94 joystick

LES JEUX SUR MICRO

L'ÉDITEUR DE DEMAIN

SPECIAL WESTWOOD

- Lands of Lore 2 • Kyrandia 3
- Command & Conquer 2

LES MACHINES DE DEMAIN

- Power PC ou Pentium

LES JEUX DE DEMAIN

- 38 pages de previews

DERNIÈRE MINUTE

COMMODORE
FRANCE,
C'EST FINI :
L'AMIGA
EN DANGER

ET MAINTENANT... JOUEZ !

4 Solutions complètes et TOUT SUR DOOM

T 2788 - 49 - 25.00 F

**N'ATTENDEZ PLUS LE PROCHAIN MATCH DE L'O.M.
JUEZ AVEC LES CHAMPIONS D'EUROPE DANS
UNE FANTASTIQUE SIMULATION DE FOOTBALL!!**



**MAINTENANT
DISPONIBLE
SUR PC**

**DEVENEZ UNE VEDETTE
DE L'O.M. EN JOUANT
SUR VOS MICROS.**

Bientôt disponible sur:
**ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES**



Océan est aussi un service de consommateurs.
Tous les joueurs peuvent obtenir des aides et des conseils en temps réel.
- Nos logiciels sont compatibles avec Windows 3.11 et Windows 95.

SOMMAIRE

informatique, terre de contrastes. Commodore France dépose son bilan (voyez l'info exclusive de dernière minute de la page 26), et Commodore US ne devrait pas tarder à en faire autant. Atari France a coulé. Atari US n'est pas très bien, et compte sur la Jaguar pour le tirer de la mouise dans lequel il s'est plongé. Tilt, qui s'était spécialisé dans le débat Amiga-Atari, a tiré sa révérence. On pourrait se dire que la micro est morte et enterrée.

Et pourtant... Comme dirait l'un de nos éminents premiers ministres actuels (je dis ça pour détourner les soupçons, mais un rapide calcul devrait vous persuader qu'on n'en a pas des dizaines), on sent un frémissement, des signes de reprise.

D'abord, les éditeurs - les vrais, les gros, ceux qui achètent les licences de Spielberg ou Stallone, ceux qui ont autant de zéros sur leur fiche de paye qu'il y en a sur votre bulletin scolaire - commencent à remettre en cause leur politique du tout-console. Au départ, les données étaient simples: d'un côté, on avait les disquettes, faciles à pirater, ne rapportant pas grand chose, et de l'autre, on avait les cartouches, inspirables, rapportant des mille et des cent, l'Eldorado. Mais ils se sont aperçus que ça coûtait drôlement plus cher de développer sur console, parce qu'il faut passer par les fourches caudines de l'un ou l'autre des grands constructeurs, parce qu'il faut allonger des lignes de crédit longues comme mon bras, parce qu'il faut acheter des licences à Spielberg et que Spielberg est pas donné, parce que si on essaye d'acheter des licences à Annie Cordy, on vend drôlement moins, etc, etc.

Et parallèlement à ça, ces éditeurs se sont aperçus que le marché du CD-Rom commençait à bien marcher sur micros. Qu'on pouvait facilement loger sur un CD-Rom tout ce qu'on logeait sur une cartouche, et que donc les prix de développement devaient être sensiblement les mêmes. Seule différence entre un CD-Rom et une cartouche: le prix de fabrication. Entre 10 et 20 fois plus élevé dans le cas de la cartouche. Et un CD-Rom, c'est à peu près aussi inspirable qu'une cartouche. Et que donc, l'un dans l'autre, tous comptes faits, ben, les CD sur micros qui font gagner des espèces sonnantes et trébuchantes, c'est p'têt mieux que les cartouches qui ne font gagner qu'une bonne migraine et le droit de recommencer.

En plus, vient se greffer le problème des "set-top boxes". Dans dix ans, plus d'ordinateurs, plus de consoles, simplement des set-top boxes qui se brancheront sur le téléviseur et qui feront office non seulement d'ordinateur, mais aussi de minitel, de télé interactive, de station domotique, etc, etc. Alors, que faire? Continuer à investir dans des cartouches chères à fabriquer dont la pérennité n'est pas assurée, ou se cantonner à des marchés moins lucratifs, certes, mais moins risqués?

Et puis bon, admettons que vous ayez envie d'acheter une console, vous prenez quoi? Un Mega-CD? Attends, faut pas être fou, ils vont sortir la Saturn, prends pas le Mega CD tout de suite, il sera dépassé dans quelques mois. Une Super Nintendo, alors? Eh, oh, ils sont en train de préparer la Project Reality qui sort l'an prochain, je veux pas acheter une machine presque obsolète. Une Jaguar, alors? Euh... Vu la santé financière d'Atari, je risque de me retrouver avec une console sans jeu. Une PSX de Sony? Pas sortie. Une 3DO? Ouais... Mais non.

Bref, le marché des micros augmente, grâce au PC, celui des consoles diminue, à cause de la crise, de l'accélération des choses, de l'abondance de formats, de la confusion générale. Accrochez-vous à vos claviers. C'est eux qui feront la différence.

Michel Desangles

LES RUBRIQUES

- 13 **CALIGARI 24**
CALIGARI 24, UN 3D STUDIO BON MARCHÉ POUR L'AMIGA :
TEXTURES, MODELAGES, HABILLAGES DE FORMES, ANIMATIONS...
- 14 **RÉALITÉ VIRTUELLE**
- 18 **DOSSIER WESTWOOD**
APRES LE SUCCÈS DE LANDS OF LORE, DUNE 2 ET KYRANDIA 2, WEST-
WOOD RÉCIDIVE AVEC DE NOUVEAUX HITS : LANDS OF LORE 2, KYRAN-
DIA 3, COMMAND & CONQUER 2.
- 24 **DOSSIER ÉDITEUR**
PSYGNOSIS : DISCWORLD (PC CD), RING CYCLE (PC CD),
MEGAMORPH (PC CD), INNOCENT UNTIL CAUGHT 2 (PC, AM)
GREMLIN: DESERT STRIKE (PC), TOP GEAR 2 (AM, PC),
ZOO2 (CD32, PC).
- 30 **LE GOUT DU RISC**
AVEC LA SORTIE DU POWER MAC, IBM, MOTOROLA ET APPLE
DÉCLARENT LA GUERRE AU PENTIUM D'INTEL.
- 36 **DOSSIER DOOM**
COMMENT JOUER À PLUSIEURS EN RÉSEAU, TOUTES LES ASTUCES,
LES DERNIÈRES VERSIONS DU JEU AVEC DES MONSTRES INÉDITS
ET DE NOUVEAUX NIVEAUX.
- 44 **JEUX CRACK**
- 50 **SOLUTIONS**
MYST, IRON HELIX, CRITICAL PATH, QUANTUM GATE.
- 100 **LA RUBRIQUE DU MULTIMÉDIA**
- 108 **REPORTAGE SPÉCIAL SALON DE LONDRES**
- 121 **CONCOURS SILMARILS**
GAGNEZ UNE 3DO ET UNE JAGUAR.
- 134 **CD NEWS**
- 136 **DOSSIER 3DO**
LE PREMIER SALON AU MONDE, ENTIÈREMENT CONSACRÉ À LA 3DO, LES
PREMIERS TITRES DES ÉDITEURS JAPONAIS.
- 162 **PETITES ANNONCES**
- 162 **ABONNEMENT**

LES TESTS

PC CD-ROM		3DO	
SPACESHIP WARLOCK	146	HEIMDALL 2	94
SHADOWCASTER	159	ARCADE POOL	98
WRATH OF THE GODS	156	K 240	60
THE HORDE	142	DARKMERE	68
		MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS	80
PC		ST	
UFO	74	CANNON FODDER	70
CARRIERS AT WARS	98		
GREAT NAVAL BATTLE	98		
PACIFIC STRIKE	76		
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL	98		
DIGGER	64		
EVASIVE ACTION	72		
VROOM	58		
SEAWOLF	82		
THEATRE OF DEATH	86		
SABRE TEAM	66		
AMIGA		CD 32	
BENEATH THE STEEL SKY	84	ELITE II	155
APOCALYPSE	90	FURRY OF THE FURIES	150
SABRE TEAM	66	SURF NINJA	160
		HUMANS	160
		DISPOSABLE HERO	155
		BRUTAL SPORTS FOOTBALL	160
		ULTIMATE BODY BLOW	140
		THE CHAOS ENGINE	15

TABLEAU RÉCAPITULATIF EN PAGE 161

Sound

- Polyphonie 32 voix avec synthèse sonore Advanced WavEffects™
- Synthétiseur E-mu 8000
- Circuit Advanced Signal Processor intégré
- Téléchargement de fontes sonores SoundFont™
- 512 Ko RAM, extensible à 28 Mo
- Effets réverb, choral et QSound
- Triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi



INCLUS !

**Superbe
design
et haute
performance**

Blaster AWE32 : la techno à fond !



2242 F HT
PRIX MAXIMUM CONSEILLÉ
2659 TTC

Nouveaux logiciels
avec télécommande intégrée



TECHNO...LOGIQUE

La carte audio AWE32, c'est d'abord une Sound Blaster. Et puis, c'est la toute dernière sortie. Tu vois le style : maxi performante, hyper éclatante !

TECHNO...MUSIQUE

Côté D.J., tu peux y aller : avec une bonne centaine d'instruments de musique et des tas d'effets sonores en mémoire, une super restitution du son CD et de la voix, tu fais ce que tu veux sur ton PC. C'est aussi bien qu'une table de mixage « pro », mais c'est moins cher !

CREATIVE
CREATIVE LABS

Nouveau Support Technique :
(1) 39 20 04 21

APPROCHE (1) 30 57 59 00

Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Tél. :

Je suis intéressé par : ☐ Sound Blaster AWE32 ☐ Sound Blaster CD Discovery
☐ Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro ☐ Sound Blaster 16 MultiCD
☐ Sound Blaster 16 Basic ☐ CD-ROM Upgrade kit

Si tu possèdes déjà un produit Creative, merci d'indiquer son nom :

A renvoyer à : Creative Labs - Les Manèges - 12, av du Général de Gaulle - 78000 Versailles
sous enveloppe correctement affranchie.

POISSON

L'interview du mois dernier à propos de Sim Civ était évidemment un poisson d'avril. Et une des astuces dans les Jeux... Crack était fausse. Saurez-vous la découvrir?

À propos de poisson d'avril, la revue "le journal des enfants" — ça existe vraiment, ce n'est pas une blague... — avait fait croire à ses lecteurs (jeunes, donc) que les jeux vidéo allaient être interdits dans les mois à venir. Résultat, le standard téléphonique du journal (des enfants) a sauté. Bien fait.

MHz

C'est la course aux Mégahertz : Intel va sortir une nouvelle gamme de 486, les DX4 à 100 Mhz. Intel a besoin de faire parler de lui, en ce moment, parce que les regards du public sont plutôt tournés vers le processeur PowerPC de Motorola, Apple et IBM. Et le point fort du PowerPC, c'est que sa fréquence peut être beaucoup plus élevée qu'un processeur classique. C'est pourquoi Intel communique sur les Mhz, pour prouver qu'il n'est pas en reste...

SPECIAL EFFECTS

Richard Edlund, ce nom ne vous est sûrement pas étranger. Réfléchissez... Il est souvent précédé de la mention "Visual Effects Supervisor"... C'est le pape des effets spéciaux optiques aux États-Unis, qui travaille principalement avec Spielberg et Lucas, des Aventuriers de l'Arche Perdue à Star Wars. Il vient de créer, au sein de sa société Boss Films, un département pour créer simultanément les effets spéciaux pour le cinéma et pour les jeux vidéo. Ce qui permettrait de sortir les jeux quasiment en même temps que les films correspondants.

3D

Le logiciel de création d'images de synthèses 3D Studio de Autodesk, dont se servent de nombreux éditeurs de jeux (Megarace, Eden, 7th Guest, etc.), bénéficiera prochainement d'une version sur station Silicon Graphics. De plus, AutoVision, logiciel de création d'images photoréalistes pour Autocad, sera lui aussi porté sur Silicon. Quand on voit les merveilles que les éditeurs nous pondent avec 3D Studio sur PC, on a hâte qu'ils s'équipent en Silicon Graphics. N'oubliez quand même pas de mettre quelques phases interactives entre vos images précalculées, les gars.

RAM

L'usine d'époxy (un composant essentiel dans la fabrication des RAM) de Sumitomo, qui avait brûlé l'an dernier au Japon, entraînant bien sûr une flambée des prix des RAM, est à nouveau en mesure de fournir 60% des besoins mondiaux en résine. Donc, le prix des RAM devrait retrouver le cours qu'il avait avant l'incendie.

VIEUX MOTARD (DE DIJON) QUE JAMAIS

La police a réussi à démanteler un réseau d'une dizaine de pirates dans la région de Dijon. Ces jeunes gens allaient récupérer des news sur un BBS américain (sans payer les communications grâce à des cartes de crédit un peu spéciales, appelées "Calling Cards", mais je n'ai pas le temps de vous expliquer) et les revendaient 60 francs pièce, au rythme de 600 par semaine. Il a fallu 41 fonctionnaires de police mobilisés pour arrêter ces dangereux terroristes et pour inspecter les 10.000 disquettes saisies. En fait, il s'agissait plutôt de petites frappes : sur le même BBS figuraient des informations confidentielles qui auraient pu rapporter plusieurs millions à celui qui aurait su les exploiter...

KESKON POURRAIT BIEN FAIRE AVEC CES VIEUX PAPIERS ?



SEE THE SLAM

REGARDEZ.

NE MANQUEZ PAS
LES MATCHES DE LA
NBA SUR CANAL+.

PORTEZ.

RECHERCHEZ LES
VÊTEMENTS ET LES
ARTICLES DE SPORT
OFFICIELLEMENT
LICENCIÉS PAR LA
NBA DANS LES GRANDS
MAGASINS ET LES
BOUTIQUES DE SPORT
DE QUALITÉ.

VIVEZ.

VIVEZ L'ACTION,
LA PUISSANCE ET LES
ÉMOTIONS FORTES.



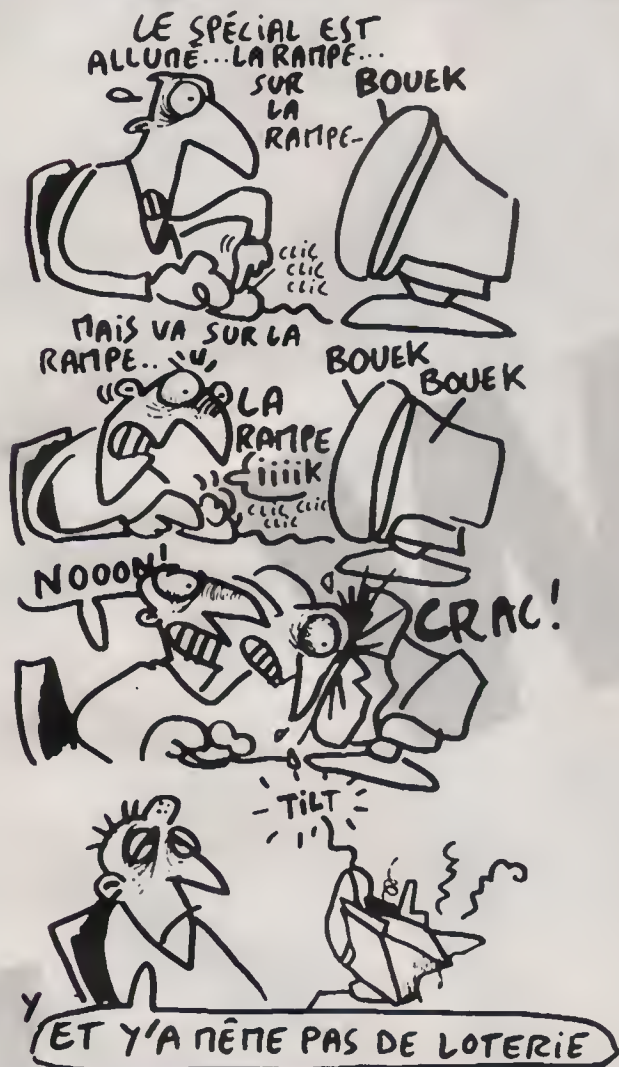
HEAR THE THUNDER





DOUCHE FROIDE

Le seul confrère qui nous reste à conclure le test d'un jeu de flipper (Crystal Caliburn sur Mac) par cette constatation aberrante : "un flipper adapté sur jeu vidéo, ce n'est ni un vrai flipper, ni un vrai jeu vidéo". Oui, pas mal, en effet... Et Flight Simulator, c'est un vrai avion, ou c'est un faux jeu vidéo?

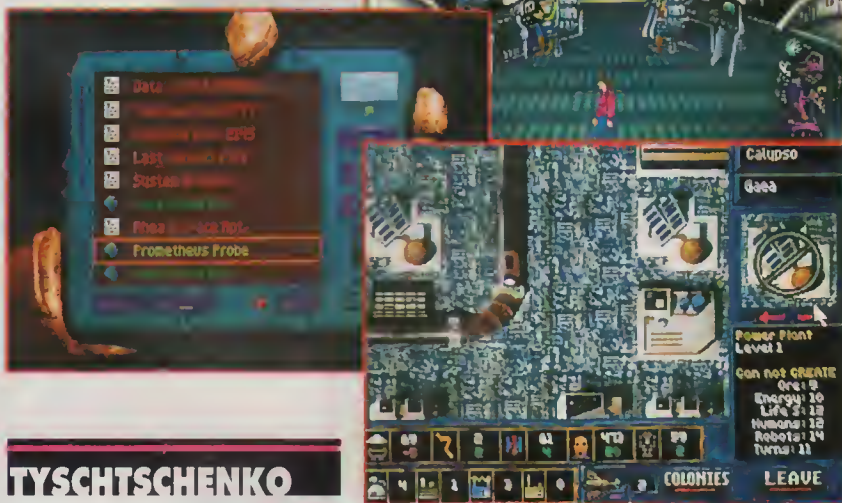


BILL (L'AUTRE)

Bill Clinton a déjà reçu plus de 150.000 messages sur sa messagerie électronique (on vous en avait parlé lors de sa mise en place). Parmi eux, un seul est d'origine diplomatique : celui du premier ministre suédois, Carl Bildt. Vous imaginez? Vous allez normalement sur le 3615 Joystick pour lire votre bal, et le serveur vous annonce : "Vous avez 153.214 messages à lire, tapez *BL pour les lire". Qu'est-ce que vous feriez? Probablement un petit courrier disant : "J'ai bien reçu votre message et je vous remercie de l'intérêt que vous voulez bien porter à mes travaux. Je suis sensible à vos opinions et croyez que j'en tiendrai compte lors de mes prochaines décisions. Veuillez agréer, etc". Et qu'est-ce que vous croyez qu'il fait, Bill? Ben, ça.

LE RETOUR DE DYNAMIX

Ca fait longtemps qu'on n'a plus eu de nouvelles de Dynamix. Ils reviennent donc avec un jeu de science-fiction combinant aventure, stratégie et simulation pour PC, la machine qui monte : Alien Legacy. Il faudra encore explorer des planètes et affronter les pires dangers. En plus, faudra construire des colonies spatiales et découvrir de nouvelles technologies. À vue de nez, ça ressemble beaucoup à Outpost, en moins beau. Enfin, vous savez, moi, c'est que j'en dis...



TYSCHTSCHENKO

C'est le nom du nouveau directeur de Commodore France. Petro T. Tyschtschenko sera également Directeur Logistique International. Bon courage.

PIGEON VOLE

Vous vous souvenez du troisième bouton de la souris PC, imposé par Microsoft? À quoi sert-il?

POUMON ARTIFICIEL

Contrairement à ce que nous vous indiquions il y a deux mois, le magazine rock Best n'a pas coulé. Il a failli s'arrêter, mais a été racheté in extremis par des fans nostalgiques et friqués, qui auraient peut-être dû en profiter pour changer l'appellation "rock". Et "Best" aussi, tant qu'ils y étaient...

UNIVERSITY

On vous avait parlé de l'université du Middlesex qui allait créer un cursus de création de jeux vidéo. Il s'agit d'une maîtrise que l'on peut obtenir en un an seulement, à partir du mois de septembre prochain. Plus tard, un nouveau cursus, commençant cette fois-ci en seconde et se terminant par un bac jeux vidéo, sera mis en place. Ce seront les entreprises qui financeront ces cours, et Domark, Ocean et Sega sont déjà candidats au patronage. Nintendo, quant à lui, finance partiellement des cours de ce type donnés dans une école canadienne (DigiPen Computer Graphics School) en fournissant le matériel nécessaire. Bientôt le bac JV?

L'excellente nouvelle du mois : Terry Gilliam et Terry Jones, membres des Monty Python, viennent de se réunir pour créer un CD-Rom pour PC, édité par 7th Level. Ce n'est pas un jeu à proprement parler, mais une parodie complète de Windows. Tout est détourné : les économiseurs d'écran, les fonds d'écran, le calendrier, le carnet de notes, les petits jeux... Bon sang, les Monty Python de retour (enfin, un tiers d'entre eux), sur ordinateur ! Excusez-moi, je vais vomir (NDLR : ce n'est pas une grossièreté gratuite, c'est une référence à "la Cité de la Peur" des Nuls, allez-y à quatre).

LAFESSE

Il en est arrivé une bien bonne à Claude, le rédac'chef. On a profité du fait que le nom du nouveau boss de Commodore est extrêmement compliqué (sauf son respect) pour embrouiller le Claude. Au cours d'une conversation téléphonique avec Commodore France, on lui a soufflé un mauvais nom, "Jirinovski", celui du néo-nazi russe, qu'il a répété plusieurs fois. Après quoi on s'étonne que Commodore nous tire la tronche. Oh, on n'est pas fin tous les jours, chez Joy...



CATASTROPHE

Maxis s'apprete à sortir des data discs pour SimCity 2000 sur tous formats. Le premier volume, Great Disasters, permettra de vivre la crue du Mississippi, l'explosion d'une centrale à Manhattan et toutes ces sortes de choses (8 désastres en tout). Serait-ce que SimCity 2000 ne se suffit pas à lui seul ?

PIGEON VOLE

Vous vous souvenez de l'économiseur d'écran Origin FX ? Il devait bénéficier de nouveaux modules qu'on aurait trouvés dans les produits Origin, en cadeau. Depuis Strike Commander, plus de modules OFX dans les jeux Origin.

FAST BREAK



TO THE HOOP



CLIV

Le Club Informatique Électronique Vendinois organise une foire exposition consacrée à l'Amiga. Ça se passera le samedi 28 mai de 10 heures à 20 heures à la salle des fêtes de Vendin Le Vieil (62880).

COOL MUSIC

On connaissait la musique de Dune, sur CD audio. Cette fois-ci, Virgin s'attaque à la danse avec Cool Spot Futura, tiré du jeu Cool Spot. Autant vous l'avouer, je n'ai pas encore entendu. Je sais juste que la chanteuse a l'air rudement jolie, qu'elle s'appelle Futura et que le CD comportera le futur hit "Cool Cool d'être un Spot" ainsi que quatre versions de Cool Spot, dont US Radio, Technotrans, et instrumental. Une super promotion est prévue pour pousser le produit dans les bacs (des disquaires, pas à sable. Quoique!), et avec un peu de chance, on devrait bénéficier d'un vidéoclip. C'est spot, non? Non? Ah ben, je me suis trompé. Je recommence: c'est cool, non?



KAMARADE ET AMITIÉ

Lors du dernier Cbit de Hanovre, le fabricant de support de stockage Verbatim a annoncé le lancement de l'opération Camps d'été Informatiques. S'adressant à mille jeunes européens âgés de 13 à 16 ans, ces camps de vacances permettront à 100 jeunes Français de s'initier 2 heures par jour à l'apprentissage de l'informatique, du 3 au 9 juillet. En France, c'est l'UCPA qui s'occupera de la gestion des camps. C'est chouette la vie.

VIDÉO INSIDE

Les prochains produits vidéo de Creative Labs intégreront la technologie Video Indeo ainsi qu'un processeur i750. Ce dernier étant programmable, il abritera, à la demande, le programme de compression Indeo de Intel, ou les équivalents de chez Creative. Rappelons que le i750 prend en charge la compression vidéo en temps réel et en une seule passe. Prochaine étape, trouver pour la vidéo sur ordinateur une application grand public assez rentable pour qu'il puisse être question d'images originales, et non pas de stock de films des années 50. Et puis essayez aussi de rendre ça interactif parce qu'on vous rappelle qu'un magnétoscope et une télé coûtent moins cher, offrent une meilleure image qu'un ordinateur et ne plantent jamais.



PROCÈS

Stacker a fait récemment un procès à Microsoft, arguant du fait que le dernier utilisait dans DoubleSpace (l'extension du DOS qui permet de compresser les données sur disque en temps réel) des méthodes déposées par le premier. Microsoft a perdu, et doit payer la modique somme de 120 millions de dollars à Stacker, à titre de dommages et intérêts. Microsoft a fait appel, mais en attendant, le DOS est ressorti sans DoubleSpace.

PIGEON VOLÉ

Vous vous souvenez du jeu Lawnmower Man pour PC CD, édité par SCI? Présenté à la presse en 256 couleurs, il est sorti dans le commerce en 32 couleurs. Un coupon présent dans la boîte devait permettre d'échanger sa version 32 contre une version 256, lorsqu'elle sortirait. Elle ne sortira pas, et le coupon ne vous donnera droit qu'à une réduction sur Cyberwar, leur prochain jeu. Il sera en 256 couleurs et 3 CD. Il paraît.



HEIN ?

Jusqu'à présent, une bonne partie des gens ne comprenaient rien à l'informatique. Grâce à Creative Labs, le contraire sera également vrai, une bonne partie du matériel informatique ne comprendra pas les gens. En effet Créative et Voice Processing viennent de signer un accord. VPC s'est engagé à fournir à Creative sa technologie de reconnaissance vocale continue à vocabulaire étendu et multi-utilisateurs. Ça promet de bons moments. Rappelons qu'à l'heure actuelle, le système d'exploitation du PC n'est toujours pas capable de rendre la main de lui-même lorsqu'il n'arrive pas à lire une disquette. Moi, je parle pas aux crétins.

MAUVAISE POSTURE

Cette fois-ci, Commodore est en très mauvaise posture. Les actions ont été retirées du marché boursier de New York après une chute vertigineuse. L'année 92-93 a été la première année où la valeur nette de Commodore est passée en négatif, et les deux trimestres suivants n'ont montré aucun signe d'amélioration. Celui qui s'est achevé en décembre a vu une perte sèche de 8 millions de dollars. Commodore a déclaré que sans aide financière, il pourrait déposer son bilan. Hewlett-Packard et Sony semblent intéressés par une reprise du groupe. Suite au prochain numéro...

EN MÊ, FAIS CE QU'IL TE PLÊ

- ... Va chez MacDo, et commande un double fridge, une grande batte et un panda sans glace, à manger sur place
- ... Mange des poireaux au nez et à la barbe de tes amis
- ... Va au cinéma voir "Autant en emporte la chaise"
- ... Ne te découvre pas d'un fil
- ... Compte les jours du mois sur tes doigts, et à chaque fois que tu tombes sur le 12, crie: "aïe! douze! aïe aïe aïe!"
- ... Abonne-toi à Joystick en payant en pièces de cinq centimes, c'est légal
- ... Prépare-toi à affronter le mois de juin qui sera dur: en juin, ne fais rien
- ... Joue à 7th Guest et reste deux heures devant l'écran d'introduction en disant: "Je ne sais pas, je ne comprends pas, qu'est-ce que je dois faire ? Où je clique ?"

PIGEON VOLÉ

Vous connaissez la différence entre un jeu et une application pro, sur PC ? Les applications courantes se contentent d'un 386 DX alors que les jeux sont de plus en plus gourmands. Bientôt le Pentium 100. Vous avez quoi, chez vous ?

VANTARD

Ron Cobb, scénariste d'Alien et de Conan, vient de fonder Rocket Science, une société dont le but est de développer des jeux multimédias pour prouver que les jeux ne sont pas forcément nuls. Parce que pour l'instant, ce qui existe, il trouve ça nul. S'il peut faire mieux, on est preneurs.

SLAM & JAM



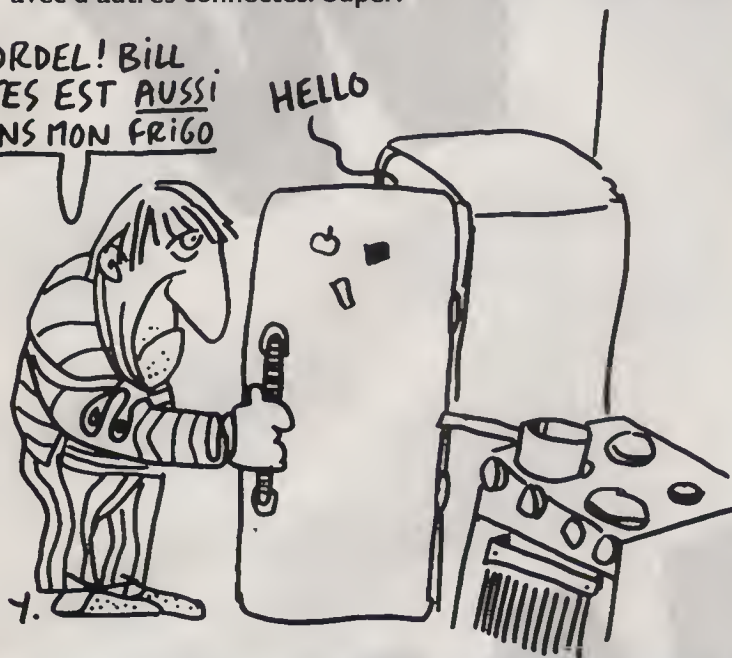
WITH THE NBA



Des nouvelles de notre ami Bill Gates, futur dictateur mondial : il vient de s'associer à McCaw Cellular afin de lancer, d'ici la fin de la décennie (qui est aussi la fin du siècle et celle du millénaire), un réseau de 840 satellites de télécommunication couvrant la majeure partie du globe. Coût global de l'opération : 9 milliards de dollars. Vous pourrez ainsi, à l'aide d'un simple petit boîtier assurant l'interfaçage entre votre téléviseur et l'antenne satellite, jouer à des jeux de Bill Gates que vous choisirez sur une interface de Bill Gates, ou regarder un film produit par Bill Gates, ou écouter un talk-show avec Bill Gates comme invité, ou discuter de Bill Gates avec d'autres connectés. Super.

BORDEL! BILL GATES EST AUSSI DANS MON FRIGO

HELLO



INGÉNIEUX

Laurent Boucher est un lecteur de Joystick qui bricole à ses moments perdus. À ce niveau d'ailleurs, c'est plus que du bricolage (il faut dire qu'il est élève ingénieur). Il fabrique des meubles d'arcade permettant d'accueillir différentes machines. Equipés de joysticks, les meubles peuvent être configurés au moyen de cartouches se connectant à l'arrière. Si un constructeur est intéressé, il peut toujours nous contacter, on fera suivre.



TOUTALOËL

Le dimanche 8 mai 1994 se tiendra à la Halle du Haut Anjou de Château Gontier (53), la 3ème Bourse Micro Informatique. Lors de cette bourse, les particuliers pourront vendre et acheter du matériel d'occasion ainsi que des jeux. Il sera également possible d'acheter du matériel neuf auprès des revendeurs présents à la manifestation.

FANZINES

On ne résiste pas au plaisir de vous parler à nouveau de notre petit protégé qui monte, qui monte. Il s'appelle Bigfléau et publie le fanzine "StickWorld" (SW) qui en est à son quatrième numéro et qui continue de parler de la vie de Joystick, le serveur et le canard. Je cite un extrait : "SW, c'est aussi un numéro de téléphone, tu appelles, paf, je décroche et je te parle à travers les trous". Autour de Big, des lemmings se présentent ou testent des jeux. Pour obtenir SW n°4, envoyez 3 timbres à 2,80F et vos coordonnées à : StickWorld, 12 route de Mantes, 78550 Richebourg. Tant qu'on est dans les zines, on vous signale l'existence du pitre "Amiga Stéropodes", bourré de bonnes news mais absolument anonyme, et on vous rappelle celle de Contact'ST, le fanzine des utilisateurs d'Atari ST, qui s'est payé le luxe de sortir un numéro spécial poisson d'avril : Contact'ST, 7 rue Félix Gafiot, 25000 Besançon.

1.500.000 CONFITURES

Au jour de sa sortie, Acclaim a livré un million et demi d'exemplaires de NBA Jam dans le monde.

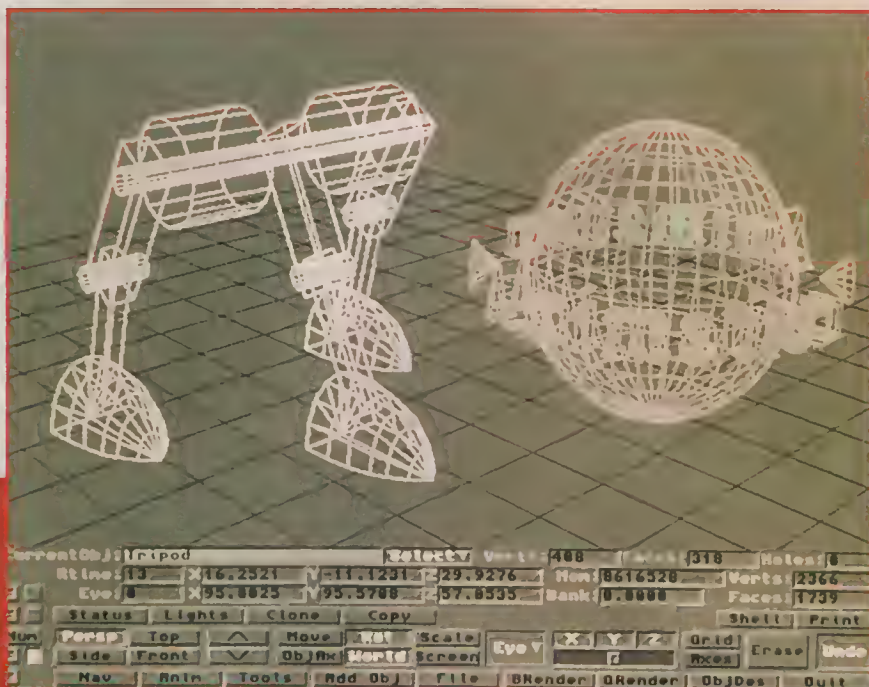
TEST

Microsoft a l'intention de lancer une chaîne interactive sur six zones test, dont l'une en Europe, dans un an exactement. Les lieux exacts n'ont pas encore été choisis. On y verra surtout des pubs et des démos de logiciels, à la fois professionnels et ludiques.

Le clan 3DO vient de se voir augmenter de deux recrues de choix : les coréens Samsung et Goldstar, qui fabriqueront bientôt des consoles 3DO sous licence, entraînant probablement une baisse de prix importante. ■■■■ 3DO et Creative Technology viennent de s'associer pour développer une carte 3DO pour PC. ▲▲▲▲ Revolution, jeune éditeur responsable de Lure of the Temptress et de Beneath a Steel Sky, vient de céder 25% de ses parts à Virgin. ±±±± On parle d'un Interactive Woodstock, une version hitech du festival qui a fait la légende des années 60, pour le début de l'été. Peter Gabriel en ferait bien sûr partie. ~~~~~ IBM vient d'acheter à Creative Technology la licence de la technologie SoundBlaster, qui lui permettra d'équiper ses PC et PowerPC de cartes SoundBlaster.

Caligari 24

la 3D accessible pour tous



Quai de plus à la mode que les safts d'images de synthèse ? Rien que nous, oui nous rédacteurs de Joystick, on vous en parle à longueur de temps, ne serait-ce que parce que les jeux y font appel de plus en plus souvent. Il faut bien reconnaître que le façonnage de telles images suciste une fascination certaine et taut à fait justifiée. Mais ces programmes restent fort complexes et totalement hors de prix pour la plupart, sauf un : Caligari 24.

Ce programme nécessitant au minimum un disque dur et deux mégas de Ram possède un modèleur quelque peu particulier. En effet, la création d'objet 3D passe d'habitude par un générateur de formes en deux dimensions, puis par un second programme transformant la 2D en 3D. Cette étope s'effectue directement en 3D sous Coligori24. Vous créez des objets primitifs (boîte, sphère, pyramide, cylindre...) et les ossemblez comme bon vous semble en temps réel. Vous pourrez par lo suite déformer tout objet ou ensemble d'abjets paint par point ou en utilisant les outils disponibles (extrusion, contraction...). Bien que ce mode de travail puisse paraître quelque peu déroutant au premier obord, il s'avère fort pratique à l'usage, et le gain de temps est indéniable. En revanche, il ne permet pas l'élaboration de formes très complexes (genre Tour

Distributeur : CIS
Machine : Amiga
Config minimum : 2 Mo de mémoire, disque dur
Config conseillé : 68030 ou 68040, copro mathématique, 4 Mo de RAM
Prix : 1590 F

Eiffel, si vous vavez ce que je veux dire). Une forme terminée peut ensuite être "mappée", c'est-à-dire que vous pourrez appliquer n'importe quelle texture et habiller ainsi la forme en fil de fer, y compris avec des photos. L'étape finale cansiste à animer l'ensemble en datant chaque abjet, chaque source de lumière et chaque caméra de mouvements précis. Tous les abjets pouvant être attachés ensemble selon une hiérarchie donnée et pouvant pivoter selon un paint donné, la création de membres articulés ne pase pos le maindre problème. Bien entendu, les effets visuels comme les zooms, les rotations, les modifications d'éclairoge, etc., sont inclus dans Coligari24.

Au niveau du rendu, le programme ne travaille pas en "ray tracing" mais en méthode de Phong et de Gouroud. Les effets de reflets ne sont donc pas générés. En contrepartie, le calcul va jusqu'à vingt fois plus vite que le ray tracing pour un résultat relativement proche. Les images finales sont en 24 bits (16

millions de couleurs) et peuvent être sauveés au format IFF, IFF24 et CDTF. Pour un prix de 1 590 francs TTC en version française, Coligori devient le premier soft d'images de synthèse abordable. Caligari24 n'en reste pas moins un outil semi-professionnel qui enchantera les utilisateurs.

LORD CASQUE NOIR

L'interface "tout 3D" de Caligari offre une rapidité de développement accrue et permet l'obtention immédiate d'un aperçu de la scène finale. Le système de hiérarchie et de pivots permet le maniement d'objets complexes à plusieurs degrés de liberté.

Un exemple de rendu selon la méthode Phong. Elle offre un excellent rendu, mais interdit le calcul de reflets. En revanche, cette méthode se montre jusqu'à vingt fois plus rapide que le calcul en lancé de rayon (ray tracing).



Spécial

EXPO 94

.....

ou de scripts, on peut agir sur le look du personnage en suivant les règles d'anthropométrie. Naturellement, les personnages peuvent intervenir directement dans un environnement 3D, puisqu'il s'agit de temps réel et non pas de précalcul. Très intéressant pour les simulations mettant en relation personnages et objets, Jack dispose de 6 degrés de liberté.

The image shows a man standing next to a large computer monitor. The man is wearing a white t-shirt, blue pants, a green cap, and blue goggles. He is pointing towards the screen with his right hand. The monitor displays a complex spreadsheet or data table. The table has multiple columns and rows, including headers like 'Importation', 'Exportation', and 'Total'. The table contains numerical data and some text labels. The man is standing in front of a dark background.

A man wearing a white long-sleeved shirt, blue jeans, a green beanie, and sunglasses stands next to a red chair. He is gesturing with his right hand, palm facing forward. The background is dark.



.....

Simulis est une jeune société française qui s'est spécialisée dans le développement et la distribution de logiciels et matériels destinés à fonctionner dans un environnement virtuel. Outre un casque d'immersion qu'ils sont en train de peaufiner, et dont nous vous reparlerons ultérieurement, ce sont eux qui distribuent le logiciel Vream de Vream Inc. Destiné à créer des démonstrations ou des applications de réalité virtuelle, Vream a l'immense avantage de fonctionner sur une configuration PC standard (386 ou 486 VGA disposant de 4 Mo de RAM). Fort de tous les outils nécessaires à l'aboutissement d'un projet, Vream est articulé en plusieurs modules permettant de créer son monde au

moyen d'un éditeur 3D, mais aussi de définir différents attributs pour les objets créés. On peut ainsi agir sur la couleur, le son, la rotation, le poids ou encore l'élasticité. Afin de parfaire l'interactivité, des conditions et réponses peuvent être assignées aux mêmes objets : toucher, pousser, tirer, etc. Enfin, des paramètres destinés à configurer l'environnement permettent de parachèver le "monde" créé. En plus de commandes se faisant par menu, le logiciel dispose de son propre langage de programmation permettant de réaliser des scripts, sauvegardés en mode "texte". L'affichage, en VGA, pourra sembler un peu simplet si on le compare aux jeux les plus récents, mais ne perdez pas de

vue qu'ici, il s'agit de temps réel, et non pas de précalculs. Lorsqu'on dispose d'une machine un peu plus rapide, ou bien si la vitesse n'est pas nécessaire au bon déroulement du voyage virtuel, on peut améliorer l'affichage en rajoutant des textures mappées ou même générer des images stéréo. Le logiciel, qui accepte les interfaces courantes (souris, joysticks, écrans), est égale-



ment prévu pour fonctionner avec des interfaces plus sophistiquées, telles que casques d'immersion 3D, gants, etc. En tout, 6 degrés de liberté peuvent être gérés.

**Vream est distribué par Simulis,
35, rue des Chantiers,
78000 Versailles.
Tél. : (33-1) 47 72 79 46.**

LES SPECIALISTES DU JEU EN BELGIQUE



**SIMULATEURS • JEUX DE ROLES • AVENTURES • WARGAME • STRATEGIE • REFLEXION
SUR PC • AMIGA • CD ROM**

★ **STARDUST • BRUXELLES**

31, rue Grétry 1000 Bruxelles • Tél : 02/ 218 60 26

★ **STARDUST • MONS**

8, passage du centre 7000 Mons • Tél : 065/ 31 54 48

★ **STARDUST • NIVELLES**

88, rue de Namur 1400 Nivelles • Tél : 067/ 84 02 11

★ **FUNSOFT**

173, boulevard Tirou 6000 Charleroi • Tél : 071/ 30 36 65

POUR TOUTE INFORMATION CONCERNANT LES
AVANTAGES PROCURÉS PAR LA **CARTE DE MEMBRE**,
RETOURNER LE COUPON CI-DESSOUS, À FUNSOFT -
173 BD TIROU - 6000 CHARLEROI - BELGIQUE

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

VILLE :

PAYS : CODE POSTAL :

TYPE DE PRODUITS TYPE DE MACHINE UTILISÉS

<input type="checkbox"/> SIMULATEURS	<input type="checkbox"/> WARGAME	<input type="checkbox"/> PC
<input type="checkbox"/> JEUX DE ROLES	<input type="checkbox"/> STRATEGIE	<input type="checkbox"/> AMIGA
<input type="checkbox"/> AVENTURES	<input type="checkbox"/> REFLEXION	<input type="checkbox"/> CD ROM

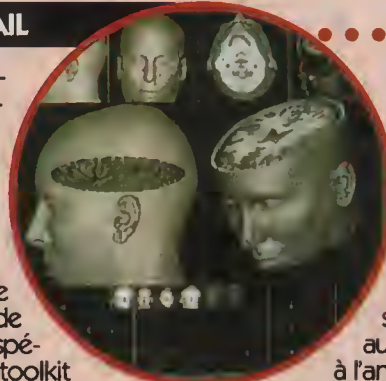


MISE EN ABIME

Vous connaissez la pub télé qui consiste à présenter un nouveau téléviseur offrant une qualité d'image supérieure à celle de votre poste, qualité que vous ne pouvez bien entendu pas évaluer puisque votre poste est justement moins performant. Débile, non ? La réalité virtuelle souffre des mêmes paradoxes lorsqu'elle tente de se montrer dans des média "non virtuels", ce qui oblige les professionnels de la communication à inventer de nouveaux moyens de représentation. Lorsqu'un magazine présente une photo extraite d'un film pour représenter un film, il est implicite qu'au cinéma, "ça bouge". On ne prend plus la peine de le souligner car tout le monde est allé au cinéma. La réalité virtuelle, en revanche, est un concept totalement nouveau auquel monsieur tout le monde n'est pas habitué, aussi faut-il monter d'un cran dans le sous-entendu. En réalité virtuelle, on ne montre plus le résultat final, mais une image "donnant l'idée" de ce que sera ce résultat. On pourrait appeler ça une "méta-métaphore". Mine de rien, cette complexification du langage de l'image est une progression qui va amener notre société à manier des concepts encore plus fins. Jan-kelevitch a écrit : "La carte n'est pas le territoire." Avec la réalité virtuelle, la réflexion est encore plus juste. Méta-juste ?

STATION DE TRAVAIL

Basé à Santa Clara, Kubota est le constructeur des stations de travail Denali, utilisées dans l'imagerie médicale, la simulation, etc. Architecturées autour de processeurs Alpha AXP utilisant la technologie DEC, les Denali viennent de bénéficier d'une version spécifique du logiciel Worldtoolkit de Sense8 dont nous vous parlions dernièrement. Voici l'occasion de découvrir une machine sidérante, qu'on ne verra pas tout de suite débarquer dans nos foyers, mais il n'est pas interdit



Regardez bien cette image, elle n'existe pas. Pourtant, pas d'autre moyen que de tricher si l'on souhaite représenter ce logiciel de l'université de York, permettant la manipulation des molécules, au moyen d'un casque d'immersion.



Peu connu en France, l'éditeur Virtuality, dont les locaux de Leicester abritent près de 70 personnes, s'apprête à faire une entrée remarquée dans le monde de l'arcade virtuelle avec son système 2000. Même si d'autres acteurs du marché, et non des moindres (Sony, Sega, Nintendo, etc.) travaillent dans la même direction, Virtuality a une longueur d'avance : d'ores et déjà, logiciels et matériels sont au point. Du reste, Virtuality vient de passer des accords avec Sega et Universal Studio, ce qui devrait leur permettre de mener à bien de nombreux projets. Parmi ceux-ci, Zone Hunter, dont la sortie est imminente, s'annonce grandiose. Conçu à partir d'une plate-forme PC CD-ROM, et non pas à base d'Amiga comme c'était le cas avec la première génération de bornes d'arcade, Zone Hunter dispose d'un affichage d'excellent



LA NUIT DU CHASSEUR



te qualité. L'image, qui utilise le dernier cri en matière de mapping de texture, est rehaussée par une bande son en 32 voix digitalisées. Cent pour cent action, ce jeu permet au participant de diriger un robot qui évolue dans différents décors urbains infestés de robots adverses. Utilisant le principe de l'immersion totale, Zone Hunter utilise un casque de visualisation. Quand le verra-t-on en France ? On ne sait pas, mais pourvu que ce soit rapidement !



de rêver. Grâce à l'ajout de modules TEM (Transform Engines Modules), l'engin est évolutif. Partant d'une configuration de base, on peut rajouter des cartes spécifiques dédiées au calcul des sphères, à l'antialiasing, au mapping, etc. Disposant d'un affichage de 1024 x 1024 en 48 bits (24 bits double buffer), le modèle 500 de la gamme peut calculer 1 million de polygones par seconde. Pour le prix, les po-

lygones en questions sont naturellement traités en temps réel par algorithmes de Gouraud. Si l'on se contente de vecteurs, la vitesse monte à 2 millions de pixels par seconde. Côté transfert, on bénéficie, pour des images 8 bits, d'un confortable 65 millions de pixels par seconde. C'est bien gentil, mais pourquoi vous faire baver ? Simplement parce qu'en informatique, la technologie de pointe d'aujourd'hui est l'ordinateur personnel de demain et que du coup, on peut envisager l'avenir avec sérénité. En moins de dix ans, et pour le même prix en proportion, on est passé de 16 couleurs à 16 millions et de 64 Ko de RAM à 32 Mo.

En 1942, dans le Pacifique Sud, seuls les pilotes
les plus courageux et les plus expérimentés
pouvaient faire carrière sur un porte-avions.

REJOIGNEZ-LES.



1942
THE PACIFIC AIR WAR

POUR COMPATIBLES IBM PC

MICRO PROSE

WESTWOOD STUDIOS LES DIEUX DU JEU



Quand on voit le matériel dont disposent Paul Mudra (directeur du son) et Frank Klepacki (direction musicale et composition), on ne s'étonne plus de la qualité sonore des jeux Westwood.



Aaron Powell et Eydie Laramore, respectivement producteur-graphiste et concepteur de Command & Conquer 2, nous préparent l'équivalent de Dune 2 sous 3D Studio !

Il y a 50 ans, c'était à peine une voie ferrée en plein milieu du désert : maintenant, on y trouve Las Vegas que certains qualifient de "casino du monde", l'une des villes qui connaissent le plus fort taux de croissance : chaque mois, 5 000 personnes s'y installent, dans l'espoir d'une meilleure vie. Bien sûr, cette croissance est largement soutenue, même indirectement, par un réseau hôtelier gigantesque abritant des milliers de touristes qui viennent jouer et profiter des loisirs qu'offre la ville. Bien loin des néons et des lumières des casinos, on trouve à Las Vegas un autre genre d'industrie de loisirs. Westwood Studios a été fondé en 1985 par Brett Sperry et Louis Castle, qui ont tous deux grandi à Las Vegas. Westwood peut paraître ridicule en comparaison du Caesar's Palace, mais avec le succès de ses produits, elle n'en connaît pas moins une croissance étonnante, à l'égal de sa ville d'origine. A tel point que Virgin Games s'en est porté acquéreur au cours de l'été 1992. Depuis, Westwood a pu bénéficier des structures marketing et commerciales de Virgin, et a même acquis de nouveaux systèmes de développement. Le personnel s'est accru en un an, passant de 45 à 70 : 20 graphistes, 10 programmeurs, 10 testeurs, une équipe de design de 5 personnes, 4 spécialistes audio, des producteurs, le support technique, l'administration générale... A eux seuls, ils utilisent 80 stations de travail et un réseau PC de 30 Go (en remplacement d'un réseau Appletalk de 30 Mo). En fait, il semblerait qu'ils aient besoin de 3 Go supplémentaires par mois, et à terme, d'un second serveur de réseau. Enfin, soit dit en passant, ils vont s'équiper de 7 Pentiums (voire 10) qui ne serviront qu'à calculer les images de synthèse de 3D Studio. Tous ces chiffres parlent d'eux-mêmes : Westwood est en train de devenir gros, très gros... Et on va se voir arrosé de produits plus fantastiques les uns que les autres, en témoignent les trois petits, tout petits projets de rien du tout que nous vous présentons. Et ça, c'est quand même plus fiable qu'un jackpot, non ?

ANDREW BURGESS

Comme un îlot surréaliste en plein désert, Las Vegas ville du jeu et de la démesure.



Command & Conquer 2 sera le premier jeu CD Westwood (une version floppy ultérieure est néanmoins envisagée). Ce jeu mêle aventure-action et simulation stratégique, avec un concept très proche de celui de Dune 2 (le même moteur de jeu amélioré est utilisé), et une intelligence artificielle ennemie très développée. On y dirige une petite force armée au cours de 20 missions où il faudra adapter ses tactiques et son approche stratégique (construction de bases, gestion des ressources, destruction des ennemis) aux différents terrains et conditions climatiques. L'évolution du jeu traduit la progression chronologique, puisqu'on passera petit à petit d'un monde contemporain à un univers futuriste délirant. Tout se passe par l'intermédiaire d'un terminal informatique : on y donne les ordres, on y visualise les situations, on y consulte les rapports, on y reçoit les communications verbales des troupes... Chaque mission sera présentée par une courte séquence animée. L'écran de jeu présente l'action dans une perspective de 3/4 peuplée d'une large gamme de véhicules, des chars d'assaut aux hélicoptères, en passant par les appareils aériens. Tous les objets ont été modélisés puis réduits en 48x48 pixels



(en comparaison, ceux de Dune II n'en faisaient que 16x16) avec des mouvements dans 32 directions. Environ 90 % des graphismes ont été créés sous 3D Studio (le reste sous Deluxe Paint Animator) en haute résolution avant d'être compressés en format 320x200. Pour Command & Conquer 2, Westwood entame une nouvelle étape, puisque les intros animées des missions comporteront de la vidéo. Pour l'une de ces séquences où l'on voit des marines courir vers un hélicoptère, Aaron Powell s'est filmé lui-même en train de courir sur

place dans son propre salon ! Le personnage a ensuite été dupliqué, détourné puis intégré dans un décor en 3D. "Je voulais établir l'ambiance de chaque mission avec davantage de vues cinématiques, sans devoir pour autant tourner de longues séquences vidéo. La technique que nous avons utilisée est très efficace et en même temps très rapide. La vidéo nous ouvre de nouveaux horizons intéressants." Command & Conquer 2 a été optimisé de façon à tourner en 15 images/seconde sur un 486 standard équipé d'un lecteur CD-Rom double vitesse.

COMMAND & CONQUER II

COMMAND & CONQUER II
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE :
AOÛT/SEPTEMBRE
CONCEPTION :
EYDIE LARAMORE
PRODUCTION & GRAPHISME :
AARON POWELL



**WESTWOOD
STUDIOS**
LES DIEUX DU JEU

Fables & Fiends III

MALCOM'S REVENGE



**FABLES & FIENDS III
MALCOM'S REVENGE**
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 1995
PRODUCTION &
CONCEPTION/ÉCRITURE :
RICK GUSH
GRAPHISME & STORYBOARD :
JACK MARTIN
MALCOM : JERRY MOORE
PROGRAMMATION :
MIKE LEGG & MIKE GRAYFORD

Alors que de nombreux aventuriers doivent encore errer dans Fables & Fiends II, Hand of Fate, Westwood a déjà commencé la production de Kyran... Fables & Fiends III titré la "Vengeance de Malcom". Il semblerait que ce dernier —qui était, rappelons-le au passage, le grand méchant dans Fables & Fiends, Legend of Kyrandia — n'est pas le meurtrier présumé du roi et de la reine de Kyrandia. Il a été injustement accusé, et les décès des souverains étaient en fait purement accidentels. Bref, victime et incompris, il s'est mis en tête de se venger de tous ceux qui lui ont nuï. De toute évidence, c'est lui la star, le héros de Kyrandia 3 (oh, et puis zut... on a toujours dit Kyrandia

I, 2, etc. : on va continuer). Le personnage a donc gagné en profondeur dans ce troisième volet, pour faciliter l'identification. On y rencontre plusieurs membres de sa famille : maman & papa, les tantes et oncles, de lointains cousins... Une famille on ne peut plus loufoque... Kyrandia 3, contrairement à ses prédécesseurs, comporte un système de points tout à fait original : on en gagne un peu quand on résout les

énigmes et beaucoup quand on est méchant, on en perd quand on est gentil ! Ce troisième épisode est aussi beaucoup plus difficile, car peu d'indices sont donnés au cours de l'aventure, comportant de nombreux rebondissements et retournements de situation. Le scénario est divisé en six chapitres qui se déroulent dans différents lieux : la capitale de Kyrandia, Cat Island, Fish World, Underworld... Au total, on aura



Jerry Moore, graphiste sur Kyrandia 3 avec la statuette en argile de Malcom.

Mike Grayford et Mike Legg, programmeurs de Kyrandia 3



droit à plus de 90 scènes différentes (25 uniquement pour la ville de Kyrandia, 26 pour Cat Island) où il faudra accomplir des tâches souvent utiles, mais parfois complètement débiles (un peu comme dans Sam & Max). Tous les décors ont été dessinés en haute résolution avec 3D Studio, après la conception du storyboard et des esquisses par Jack Martin (C'est dimanche, bon dimanche !). Les graphistes ont été travaillés à main levée à partir de ces croquis. Tous les personnages ont d'abord été dessinés en 2D avec Deluxe Paint Animator, puis intégrés dans les décors 3D. Ils ont entre-temps gagné en échelle : le sprite de Malcom dans Kyrandia 3 est presque deux fois plus grand que celui de Zanthia dans Kyrandia 2 (qui faisait déjà 48 bons pixels de hauteur). De même, le nombre d'animations a été doublé par rapport à Kyrandia 2. L'interface a également subi des modifications pour supporter les graphismes plein écran : il apparaît et disparaît selon le positionnement du curseur. Laissons le dernier mot à Jerry Moor, qui a créé les différentes incarnations de Malcom dont un modèle en argile :



"Je voulais le rendre plus cartoon, moins sévère, et même plus sympathique. Mais il peut être vraiment méchant, machiavélique et véritablement dangereux."

CANAL 21
Comment **RENCONTRER** des filles !
36 70 21 07

CANAL 21
DIALOGUER ET SE FAIRE
DES AMIS
36 70 21 12
BOÎTE AUX
LETTRES VOCALE

CANAL 21
ÊTES-VOUS PRÊT POUR VOTRE
PREMIÈRE FOIS ?
36 70 21 07

CANAL 21
Vous voulez gagner
une console
3D0?
36 68 21 88

CANAL 21
Affrontez **ALIEN**
36 68 80 33

CANAL 21
Vous pouvez gagner des consoles
16 bits, des jeux et des Tee-Shirts !

CANAL 21
Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

CANAL 21
Gagnez,
avec
COOL SPOT,
c'est super
COOL !

CANAL 21
36 68 88 08

CANAL 21
Trouvez les spots et
gagnez une console
de jeux et des T-shirts

CANAL 21
Vous voulez gagner une console **NÉO GÉO ?**
36 68 21 88

CANAL 21
Comment sortir avec une fille **SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !**
36 70 21 07

CANAL 21
COMMENT EMBRASSER LES FILLES !
36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 121
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

CANAL 21
EXCLUSIF
BOXPHONE

CANAL 21
NOUVEAU
Créez
votre répondeur personnel !
Laissez et Recevez
des messages confidentiels au
36 68 21 41

CANAL 21
JOUEZ ET
GAGNEZ AVEC
LE SNORK
36 68 21 88

CANAL 21
Tout ce qu'il faut
savoir sur les filles
36 70 21 01

CANAL 21
VOUS VOULEZ GAGNER
UNE CONSOLE
MEGA CD II ?
36 68 21 88

CANAL 21
Je n'ai pas encore eu de rapports.
SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 01

CANAL 21
J'AI HONTE
36 70 21 01

CANAL 21
Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

CANAL 21
Comment organiser votre
PREMIER rencart !
36 70 21 01



LANDS OF LORE II

LANDS OF LORE II
STANDARD: PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE: NOEL 1994
GRAPHISME DES DÉCORS:
RICK PARKS
GRAPHISME
DES PERSONNAGES:
GUY ARABIAN



Bien que prévu avant Fables & Fiends III, Lands of Lore II est en fait beaucoup moins avancé. A l'heure actuelle, Westwood a à peine défini les caractéristiques du jeu : l'aspect visuel sera encore plus accentué (merci 3D Studio !), l'action sera plus intense et les personnages et les monstres seront plus impressionnants. Le scénario, quant à lui, n'a pas encore été travaillé. Néanmoins, les graphistes ont commencé les premières ébauches de décors et de personnages qui sont véritablement époustoufflants. Allez, on rentre la langue, on respire, on se calme... et on prend son mal en patience. On va en profiter pour lire la petite interview de Philip W. Gorrow, le designer de ce méga-super-hit en puissance.



Interview de Philip W. Gorrow, designer et producteur de LOL II

PAR DEREK DE LA FUENTE



Qu'allez-vous améliorer sur Lands of Lore 2 ?

Nous avons d'abord changé le mode de déplacement qui ne permettait de tourner qu'à 90°. Dans Lands of Lore 2, les déplacements se feront à 360°, de façon fluide, sans restriction de pas. Cette fluidité fonctionne également avec les changements de niveaux. Auparavant, dès que vous descendiez ou montiez un escalier, la transition se faisait de façon artificielle, avec une coupure. Maintenant, vous verrez défiler les marches sous vos pieds. Nous nous employons également à mettre en œuvre une intelligence artificielle plus développée pour les monstres, qui auront des réactions plus réalistes, plus "humaines". Quand vous rencontrerez un groupe de Barbares, chacun d'eux sera animé dif-

féremment selon son comportement. À partir d'une gamme de quinze animations établies pour chaque type de monstre, on en créera d'autres pour chaque individu. Vous pouvez, par exemple, rencontrer un premier Barbare qui attaque avec un arc et des flèches, et que vous vaincrez en le faisant tomber dans une trappe. Le second Barbare sera plus intelligent et sautera par dessus ce piège. Nous essayons, en effet, d'améliorer le réalisme. Enfin, tout ce que vous verrez dans le jeu sera en "3D rendu". L'aspect visuel a été considérablement amélioré, de la texture des murs que vous croiserez aux conditions atmosphériques.

Quelle méthode utilisez-vous pour écrire un jeu ?
La première chose que nous faisons est de

définir les grandes séquences du jeu. Nos designers planchent alors sur le concept global. Nous commençons ensuite la réalisation des niveaux et des animations. L'environnement sonore vient à la fin, car nous attendons que l'animation soit finalisée pour synchroniser les bruitages. Sur Lands of Lore 2, nous sommes actuellement deux designers, trois programmeurs et environ sept graphistes.

La résolution d'écrans que vous proposez est en standard. Comment avez-vous fait pour les rendre encore plus impressionnants ?

C'est surtout grâce aux améliorations des softs de graphismes mêmes. 3D Studio et de nombreux autres programmes peuvent faire de l'anti-aliasing (lissage des contours) pour rendre les graphismes moins "carrés". Cet affinement des contours donne l'impression d'une résolution plus fine, mais ce n'est pas le cas ! Nous avons également utilisé une technologie interne sur la vidéo pour limiter le nombre de couleurs, tout en conservant une qualité raisonnable.

Utilisez-vous des scénaristes professionnels ? Où en êtes-vous du scénario de Lands of Lore 2 ?

Nous disposons généralement d'un ou deux designers qui sont de véritables conteurs. Personnellement, je suis chargé de celui de Lands of Lore 2. Dans Lands of Lore (1), vous deviez vaincre Scotia et détruire l'artefact qu'elle utilise pour changer d'apparence. Cet artefact a été fabriqué par une ancienne civilisation désormais disparue. Personne ne sait pourquoi ces "anciens" se sont volatilisés, hormis le Drorical. Dans Lands of Lore 2, ce dernier, qui a le pouvoir de voir le passé et l'avenir, voit une sombre menace planer sur l'univers. Comme il n'a pas le droit de changer le cours des événements, il envoie son champion incarné par le joueur, sauver le monde. Le jeu se déroule sur une zone appelée Qlike Jungle, à l'intérieur des

terres. Nous sommes actuellement en train de développer les quatre races existantes : culture, attributs, traits, etc.

Avez-vous effectué des modifications au niveau de l'interface ?

On ne dirige plus qu'un seul personnage, et l'interface a été modifiée en conséquence. Nous avons opté pour un jeu avec un personnage unique pour différentes raisons. C'est d'abord plus facile de s'identifier à un seul personnage, on n'a moins l'impression d'être un hydre à plusieurs têtes. Ensuite et surtout, nous avons voulu développer l'univers de jeu, les interactions du joueur face à celui-ci, et si nous avons limité le nombre de voix des acteurs-joueurs, nous pouvons en revanche les réinjecter dans les personnages-non-joueurs.

Wishwood est très respecté, mais tout le monde s'est accordé à dire que vous auriez pu innover sur Kyrandia qui est resté très aseptisé. Qu'en pensez-vous ?

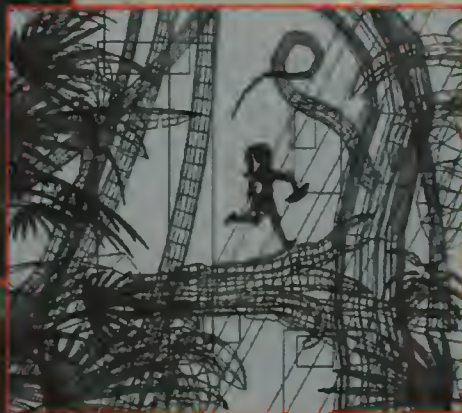
C'est vrai, je suis d'accord, mais c'était tout à fait volontaire. Kyrandia était un conte comme vous pouvez en lire dans des livres, où il y a quelques règles à respecter. Sur Lands of Lore 2, au contraire, l'ambiance est plus adulte, et accompagnée de plus d'actions, de morts...

Pensez-vous que les producteurs favorisent plutôt l'aspect technique des jeux au détriment de leur intérêt ?

C'est également vrai. Il y a eu quelques jeux importants récemment, qui étaient impressionnants techniquement, mais qui manquaient totalement de gameplay. Brett Sperry et moi-même considérons que le gameplay est essentiel. En fait, une fois que vous avez une bonne histoire, il n'y a pas de raison pour que ce soit moche.

Quelle part jouera Lands of Lore 2 par rapport aux jeux du même genre ?

Je pense que les principaux atouts du jeu sont le scénario, très fouillé, et l'univers que nous avons essayé de développer et de rendre réaliste. L'une des principales critiques adressées aux jeux de rôle, est qu'on peut y trouver de multiples races, nains, elfes, etc., mais qui ne se répercutent pas vraiment dans le jeu. C'est pourquoi nous insistons sur les quatre races de Lands of Lore 2. Nous voulons établir la différence entre elles, nous voulons développer certains aspects souvent ignorés dans les autres jeux de rôle. Nous voulons faire un vrai monde où l'on vit vraiment une aventure épique. Notre univers de jeu est fait de blanc et de noir, de bien et de mal... Nous voulons montrer toutes les faces de la vie.



Psygnosis

LA DÉFERLANTE

Innocent Until Caught 2

**STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE :
SEPTEMBRE**

Psygnosis a sorti, il y a presque quatre mois, son premier jeu d'aventure graphique sur Amiga et PC : *Innocent Until Caught*. L'équipe de développement du jeu, Divide by Zero, prépare actuellement la suite. *Innocent Until Caught 2* présente de nombreuses nouveautés tenant compte des différentes remarques que Divide by Zero a reçues à propos du premier volet. Le héros, Jack T. Ladd, un macho misogyne, sera désormais accompagné d'une femme, Ysanne, qui déteste cordialement les



hommes. Le joueur pourra incarner l'un ou l'autre personnage dont les actions influent sur celles de l'autre. Cela permet de vivre le scénario selon

deux visions différentes. L'objectif d'Ysanne, par exemple, est de ramener Jack dans les quartiers généraux de la police militaire, tandis que Jack

Psygnosis est décidément très actif, puisque les nouveaux titres et projets ne cessent de déferler. Récemment, lors d'une conférence de presse, pas moins de dix titres ont été annoncés, certains très avancés, d'autres moins. Et ce pour tous les goûts : aventure, rôle, arcade...

Nous vous en présentons quatre, ceux qui vont sortir incessamment sous peu.

DEREK DELA FUENTE

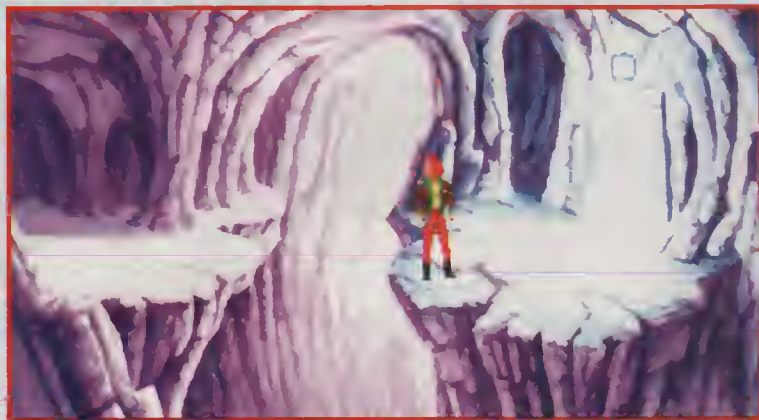




La croisade de Divide by Zero contre LucasArts, Sierra et Westwood réunis.

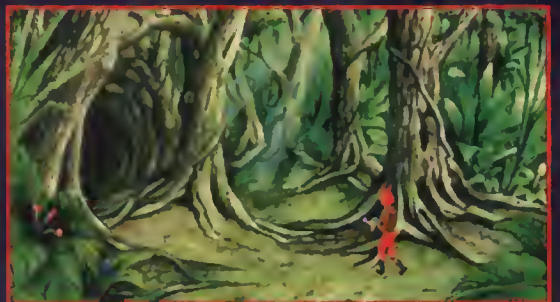
Andy Blazdell et Simon Lipowicz (respectivement designer/producteur/scénariste et programmeur de *Innocent Until Caught 2*) ont créé *Divide by Zero* en 1990, officialisant ainsi une collaboration qui a débuté en 1985. Ils ont écrit leur premier jeu, *That's The Spirit*, un jeu d'aventure graphique sur Spectrum, pour The Edge. Ils ont un grand respect pour LucasArts, dont ils pensent être très proches au niveau des idées, matériel et budget en moins. Andy pense que les éditeurs comme LucasArts ou Sierra ont un peu régressé au niveau de la créativité, et n'ont pas beaucoup innové en matière de jeux d'aventure, au cours de ces dernières années. De même que, selon Simon, Westwood et les autres "grosses structures" ne prennent pas beaucoup de risque. *Divide By Zero* tente au contraire d'explorer de nouvelles frontières (de l'espace infini) aussi bien au niveau des idées que du moteur de jeu ("Inter-pective") qui offrent aux joueurs plus d'interaction et de plaisir... à tort ou à raison, l'avenir nous le dira.

Andy Blazdell
et Simon Lipowicz
(respectivement
designer/producteur/
scénariste et
programmeur de
*Innocent Until
Caught 2*), des mecs
jeunes aux idées
novatrices...
costards-cravates
à l'appui !



devra tout faire pour lui échapper. Toutes les énigmes diffèrent selon le personnage, et peuvent être résolues de multiples manières. Si les personnages peuvent parfois être séparés, ils se retrouveront très vite et resteront généralement ensemble. La grande difficulté pour *Divide by Zero* est de concevoir deux versions du scénario sans qu'aucune des actions des personnages ne se répète. Si les lieux restent les mêmes, l'interaction, les conversations... changent. Jack, le bandit, et Ysanne, la "chasseuse de primes" ne voient pas franchement les choses de la même façon. Par exemple, un des passages du jeu place les deux personnages dans un casino où Jack est en train de gagner au poker. Ce qu'il ne sait pas, c'est que c'est grâce aux actions d'Ysanne. Jack croit donc être très intelligent. Ysanne, quant à elle, constate à quel point Jack est stupide, puisqu'en réalité c'est grâce à elle qu'il gagne. Cette vision féminine est un atout qui ne manquera pas d'enrichir le jeu. Le scénario se déroule de façon non linéaire, sur six planètes différentes où

l'on doit accomplir un certain nombre de tâches. Les énigmes sont variées, impliquant la manipulation d'objets, mais les dialogues tiennent une place de choix. L'approche de *Innocent Until Caught 2* est résolument "cinématographique", puisque la fin peut être heureuse ou non. L'interface a été améliorée, plus rapide et plus facile à utiliser. Dans *Innocent Until Caught 1*, on disposait d'un icône "œil" pour avoir un gros plan descriptif sur les objets : cette fonction est désormais intégrée dans l'interface par un simple pointer/cliquer directement à l'écran graphique. La manipulation des objets a également été améliorée. Le scénario est très développé, graphiquement beaucoup plus riche, et les animations des personnages ont gagné en finesse.



Megamorph

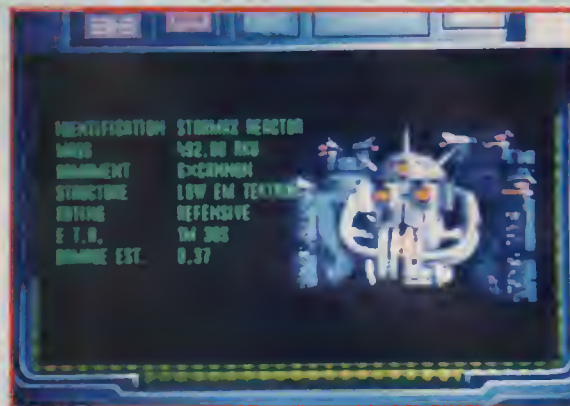
**MEGAMORPH
STANDARD :
PC CD-ROM,
ÉVENTUELLEMENT
3DO
SORTIE PRÉVUE :
DEBUT 95**

Dans la série "le retour de la revanche de la suite", il y a quelque temps, nous vous avons présenté la suite de Microcosm appelée Scavenger 4. Il se trouve que, par ailleurs, une autre équipe de Psygnosis (les auteurs de Microcosm) planche sur une autre suite de Microcosm appelée cette fois-ci Megamorph. Si vous voulez mon humble avis, vu le succès de Microcosm – que personnellement je trouve discutable – on va en bouffer pendant quinze ans. Bref, Ayo Orimolye (programmeur) et Mike Haigh (graphiste et designer) continuent sur leur lancée. Megamorph est donc un jeu dans lequel on dirige un robot capable de se métamorphoser en divers engins. Pour ce faire, il devra traverser différents niveaux où il devra ramasser des bonus. Ce n'est décidément pas l'originalité qui les étouffe. Le concept est particulièrement recherché, puisque le jeu est composé de différentes séquences de jeu, à base de shoot-em-up : champ d'astéroïdes dans l'espace, forêt, eau,

raffinerie, tunnels et égouts... Pour chaque niveau et métamorphe, des routines d'inertie spécifiques ont été implantées. L'essentiel du jeu, outre le fait de rester en vie, consiste à trouver et à ramasser d'énormes joyaux pour augmenter de puissance, et ce afin de pouvoir affronter le boss de fin (de mieux en mieux !). Megamorph exploite toutes les techniques utilisées dans Microcosm, en les améliorant.



Il promet donc d'être encore plus riche au niveau visuel et sonore (à défaut de l'être au niveau conceptuel). On aura donc droit à des décors animés en Full Motion, des séquences de films intermédiaires, de gigantesques boss de fin, une vue arrière et du cockpit. Les nouveautés comprennent : de nouveaux angles de caméras, des cibles au sol, des ennemis qui font partie du décor, des bonus plus variés, des sprites calculés et non dessinés, des



décors plus variés, plus d'écrans et de sons digits, plus de sprites, et le plus impressionnant, le "morph" du robot entre les niveaux. Les armes sont beaucoup plus destructrices et doivent être utilisées intelligemment selon les ennemis (les dieux du moulin à café peuvent apparemment aller se coucher). Pour créer des graphismes impressionnants, l'utilisation de la Silicon Graphics a été optimisée. En "superposant" plusieurs animations,

celles de l'avant et de l'arrière-plans, les sprites semblent vraiment faire partie du décor au lieu de paraître juste "posés dessus". Cette technique ajoute une nouvelle dimension au jeu. La Silicon permet aux graphistes de créer un monde virtuel visualisable sous tous les angles, angles qui sont en partie utilisés dans le jeu. Megamorph paraît vraiment époustoufflant au niveau technique. Reste encore à voir si l'intérêt du jeu ...

DERNIÈRE MINUTE

OU : IL N'Y AVAIT PLUS DE PLACE AILLEURS, ALORS ON A MIS CETTE PETITE NEWS ICI, MÊME SI CELA N'A RIEN À VOIR AVEC LE DOSSIER PSYGNOSIS.

Trais mois après son concurrent Atari, Commodore se voit obligé d'arrêter ses activités en France en fermant sa filiale. Le 18 avril à 11 heures, la liquidation judiciaire de la société était prononcée alors que la cessation de paiement n'avait été déclarée que quelques jours plus tôt. En pratique, Commodore France n'existera plus à partir de la mi-mai.

Alors, comme dit notre hémisphère national Allgood, serions-nous arphelins de Commodore? Pas vraiment, puisque, d'après certaines infos, une nouvelle structure aurait été récemment mise sur pied par l'allemand Alvin Stumpf, l'ancien gourou d'Atari Europe dernièrement débouché par Commodore: c'est à Amigo Computer Europe que les revendeurs devront désormais s'adresser pour commander des machines.

Plus globalement, cette cessation d'activité s'inscrit dans la longue suite des déboires que Commodore connaît depuis quelque temps (voir les News pour en savoir plus). Ce nouvel épisode vient confirmer un peu plus les rumeurs évoquant l'éventuel rachat de Commodore USA par un ou plusieurs géants (on parle de Sony ou de Hewlett Packard, intéressés par le chip AAA, et de Philips bronzé par la FMV). À suivre...



Discworld (suite)

pu mieux comprendre les mécanismes régissant l'univers et les personnages. Angela Sutherland de Teeny Weeny nous a assuré que Discworld plaira aussi bien à ceux qui ont lu les livres, qu'à ceux qui ne les connaissent pas (comme nous, les Frenchies). Techniquement, Discworld présente des graphismes très soignés, au look très cartoon, et emploie une interface très proche de celle des LucasArts. Mais Teeny Weeny reste encore très discret sur le jeu, et il faudra

encore attendre un peu avant d'en savoir plus.



Terry Pratchett, célébrissime écrivain anglo-saxon et illustre inconnu chez nous, il a collaboré avec Teeny Weeny à l'élaboration d'un scénario original pour le jeu.



Ring Cycle

Nibelung Ring

STANDARD :
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE :
SEPTEMBRE

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Maelstrom, dirigé par Mike Singleton, ne chôme pas : Lords of Midnight pour Domark, Red Ghost pour Empire... et maintenant le premier volet d'une trilogie nommée Ring Cycle pour Psygnosis. Il s'agit d'un jeu de rôle fondé sur la mythologie nordique, d'après les opéras de Wagner. Hugh Binns, le designer du jeu, a fait beaucoup de recherches à ce sujet. Le Niebelungenlied (le conte des Nibelungs) raconte la quête du trésor des Nibelungs (une race de nains) par Siegfried, l'un des

plus grands guerriers du monde. L'univers de jeu, à l'instar de la fascination que peut exercer la Terre du Milieu de Tolkien, constitue le principal atout du jeu, avec une intelligence artificielle très développée. Nibelung Ring est fait d'un mélange d'aventures et de combats épiques. Il y a neuf quêtes importantes dans le jeu, elles-mêmes comportant des sous-quêtes. Il existe de multiples façons d'accomplir une quête. Et tout se déroule en temps réel. La présentation du jeu est très originale, puisque l'on voyage par dragon mystique interposé, la perspective changeant pour s'adapter aux déplacements. Lors des combats, la présentation passe en vue subjective. Ring Cycle utilise la dernière



technique Ray Scaping, qui permet d'obtenir des graphismes calculés et "ray-tracés". Ça laisse présager bien des émotions...

Mike Singleton, le boss de Maelstrom, se prépare à gagner le concours de la plus belle moustache. Tiens bon vieux, on est avec toi ! De son côté, Hugh Binns, le designer de Ring Cycle, a déjà remporté le concours de la plus belle Barbe de l'Année.



BATTLE ISLE

☆☆ 2 ☆☆

TITAN NET est de retour...

Titan Net a rassemblé ses forces pour tenter à nouveau de porter un coup décisif à la civilisation des Drullians. Les deux armées se sont regroupées et les phalanges d'acier sont face à face. L'ultime conflit va bientôt commencer. Mais cette fois-ci il n'y aura qu'un seul vainqueur...

Plus complexe, plus détaillé et plus étonnant encore que son prédécesseur, Battle Isle 2 est un jeu qui donne un nouveau sens au mot stratégie.

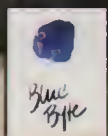
Vivez une expérience multimédia inédite dans un univers de science-fiction !



- Jusqu'à 400 unités affichées simultanément à l'écran.
- 55 nouvelles unités entièrement différentes (blindés, navires, avions).
- Affichage détaillé en 3D de toutes les unités (images calculées en raytracing et graphismes vectoriels), avec des icônes en 2D.
- Construisez des bâtiments, des routes et des voies feerées, avec des milliers de types de terrain.
- Des cartes de combat en vue aérienne.
- Les conditions météorologiques sont prises en compte dans la simulation.
- Un scénario complet, agrémenté de séquences animées qui vous guident tout au long du jeu.
- Un mode d'attaque encore plus réaliste et rapide à base de graphismes vectoriels.
- Jusqu'à 7 joueurs simultanément.

***DISPONIBLE SUR PC ET CD-ROM PC
EN VERSION FRANCAISE***

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente



JOYSTICK - 90%

Distribué par UBI SOFT

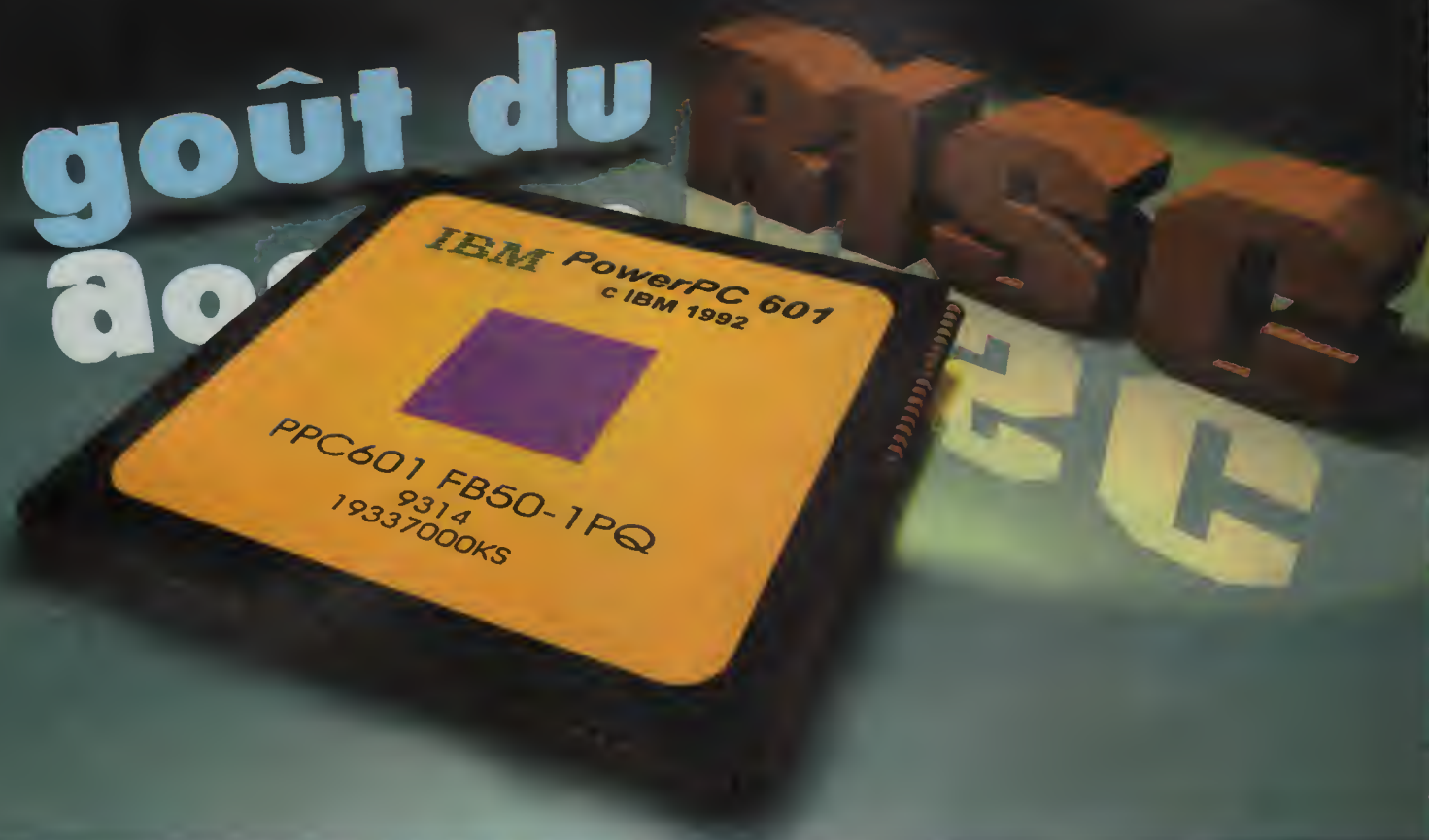
28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil Cedex - Tél. : (1) 48.57.65.52

Fruit d'une longue collaboration entre IBM, Apple et Motorola, le nouveau processeur PowerPC est en passe de bouleverser le paysage de la micro-informatique.

Quelles sont ses chances face au Pentium ?

Va-t-il falloir changer de machine ?

Le goût du
re d'ac



La réponse n'est malheureusement pas si simple. Mais prenons le temps de revenir en arrière. La micro-informatique a connu maintes révolutions durant sa relative jeunesse. Qu'il s'agisse du ZX81, de l'Apple 2, du Spectrum, du Macintosh ou encore de l'Amiga, ces machines ont su faire figure d'enfant prodigue pour qui possédait les moyens de se les payer. Depuis ? Une simple évolution exponentielle et constante qui n'impressionne plus personne. La cause est évidente : l'évolution de la micro passe par celle des processeurs qui les équiperont ; or, voilà plus de sept ans que l'on nous ressert de nouvelles versions d'un proces-

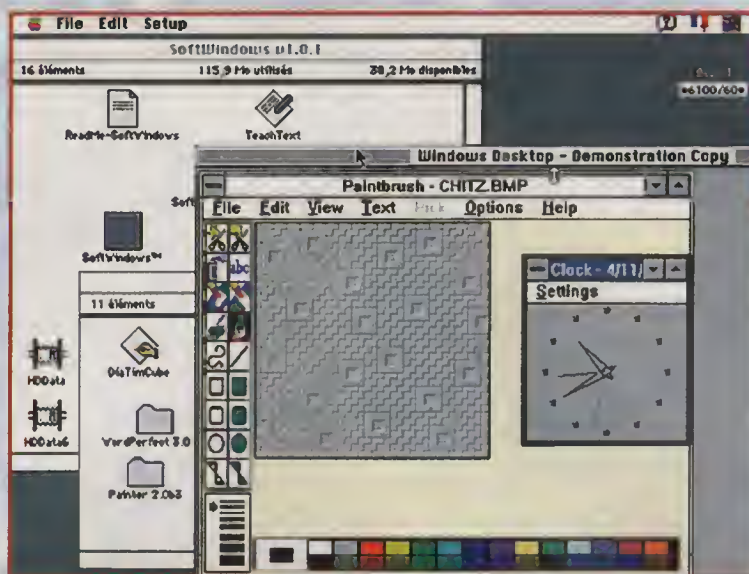
seur déjà existant. Certes, des sociétés comme Acorn et son incroyable Archimède (RISC) ont bien tenté de se frayer un chemin, mais que peut faire David contre les deux Goliath que sont Motorola et Intel ? Ce dernier a même poussé le vice jusqu'à nous présenter le 486DX2 comme un nouveau processeur, alors qu'il s'agit ni plus ni moins d'un 486 tournant deux fois plus rapidement. Les performances croissent, mais la technologie s'essouffle. C'est alors qu'arrive le Pentium, un processeur à l'architecture nouvelle, compatible avec ses prédécesseurs. Sa puissance est obtenue au prix d'une consommation de courant élevée provoquant un dégagement de température problé-



matique. Intel a d'ores et déjà contourné cette difficulté, mais pourra-t-il maintenir longtemps cette compatibilité devant la demande de puissance sans cesse grandissante ? Toujours est-il qu'IBM, Apple et Motorola comptent bien mettre fin à cette suprématie avec l'annonce du PowerPC, un processeur résolument novateur. Au diable la compatibilité avec l'ancienne gamme de 68000, Motorola joue la carte de la technologie nouvelle, IBM en profite pour reprendre de l'autonomie face à Intel et Microsoft ; quant à Apple, il ne pouvait rêver mieux... Mais le risque est énorme et le pari audacieux. Quelles sont ses chances face au parc gigantesque des machines à base de processeurs Intel ? Va-t-il pouvoir s'implanter ? Ouvre-t-il de nouvelles portes ? Les programmes actuels tourneront-ils dessus ? Et puis, que vont devenir les constructeurs indépendants comme Commodore ou Atari ? "Qui ça ?". Ils paraissent subitement si petits que personne n'a pensé à évoquer leur sort.

LA PREMIERE BECANE A BASE DE POWERPC : LE POWER-MACINTOSH D'APPLE

Apple propose, dès ce mois-ci, trois modèles de Power Macintosh : le 6100, 7100 et 8100, équipées de PowerPC 601 d'une fréquence respective de 60, 66 et 80 Mhz. Le système d'exploitation n'est autre que le System 7.2, une version réécrite en code PowerPC. Pour notre part, nous avons pu tester la version 6100 et quelques programmes optimisés : Freehand, un logiciel de dessin vectoriel, Digi Morph et SoftWindows. Un seul mot vient alors à l'esprit : impressionnant ! Les logiciels non optimisés testés à la fois sur un Quadra 840 AV (le plus gros Mac)

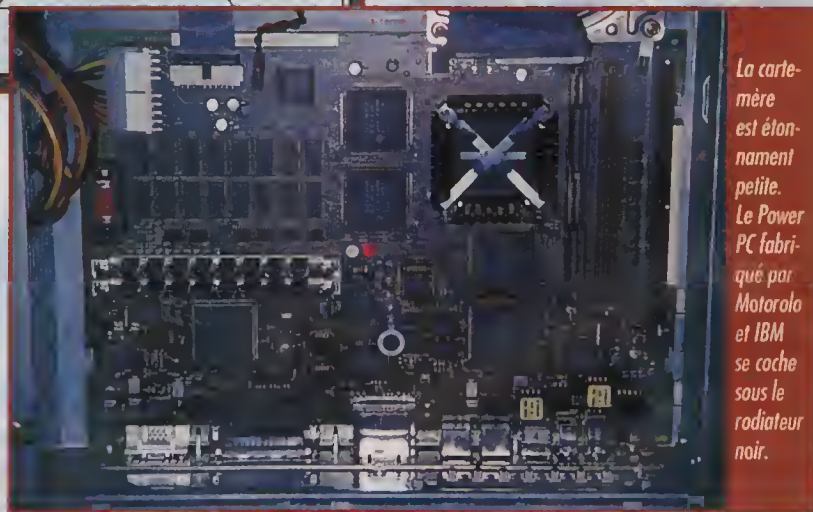


L'émulation PC se fait via un programme nommé SoftWindows. Les routines de Windows ayant été recompilées en code natif, la puissance obtenue est équivalente à celle d'un PC à base de processeur 486SX !



Ce programme génère des courbes mathématiques en temps réel. On peut ensuite les faire tourner sur elle-mêmes, zoomer... Spectaculaire !

et sur PowerMac 6100 s'exécutent à vitesse équivalente. Rappelons quand même que ce dernier coûte plus de 35 000 francs contre 12 000 francs pour le PowerPC !!! Par contre, le même programme, optimisé cette fois-ci, tourne jusqu'à quatre fois plus rapidement. Du délire !



La carte-mère est étonnamment petite. Le Power PC fabriqué par Motorola et IBM se cache sous le radiateur noir.

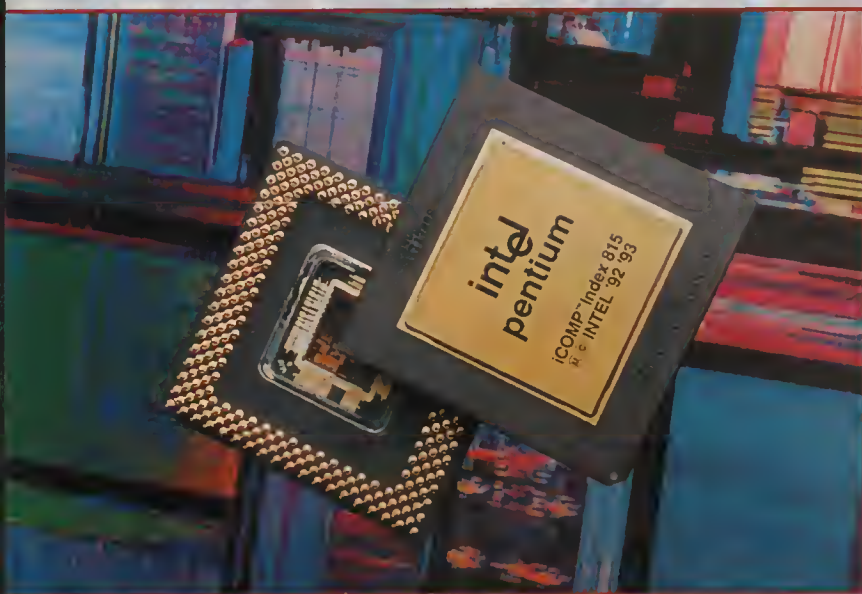
La présence de SoftWindows, malheureusement livré uniquement avec des configurations plus onéreuses, nous a permis de tester l'émulation MS DOS 6.21 et Windows 3.1, au sein d'une fenêtre du System 7. Des programmes comme Word 2 fonctionnent parfaitement et la vitesse d'exécution correspond à celle d'un 486SX25. Le tout s'exécute en multi-tâche avec la possibilité d'échanges de données entre les applications des différents systèmes (couper/coller). La compatibilité DOS s'est en revanche révélée médiocre puisqu'aucun jeu n'a pu démarrer. Côté connectique, la machine reste somme toute classique avec une prise acceptant directement l'écran Multimédia d'Apple, les connecteurs claviers/souris et réseaux, les entrées et sorties sons... Bref, du classique ! Les slots internes restent la norme NuBus et peuvent ainsi accueillir les cartes d'extension Mac, sachant que les prochaines versions de Power Macintosh laisseront tomber ce Bus au profit du PCI.

Apple nous propose donc les micro-ordinateurs les plus puissants du marché pour un prix d'entrée de gamme très attractif.

LA GAMME POWER MACINTOSH

MODELE	FRÉQUENCE D'HORLOGE	TAILLE DISQUE DUR	MÉMOIRE VIVE	LECTEUR CD	ÉMULATION PC	PRIX T.T.C.
PowerMacintosh 6100	60	160	8	Non	Non	15 000 F.
PowerMacintosh 6100 AV	60	250	8	Oui	Non	20 000 F.
PowerMacintosh 6100	60	250	16	Non	Oui	22 500 F.
PowerMacintosh 7100	66	250	8	Non	Non	25 500 F.
PowerMacintosh 7100 AV	66	500	8	Oui	Non	35 000 F.
PowerMacintosh 7100	66	250	16	Non	Oui	30 000 F.
PowerMacintosh 8100	80	500	16	Oui	Non	45 000 F.
PowerMacintosh 8100 AV	80	500	16	Oui	Non	48 000 F.
PowerMacintosh 8100	80	500	16	Oui	Oui	46 000 F.

LA GAMME AV COMPREND UNE CARTE VIDÉO D'ACQUISITION PAL, NTSC ET SECAM EN SUPPLÉMENT.



CISC CONTRE RISC UN COMBAT INEGAL

En matière de processeur, il existe, pour l'heure, deux technologies distinctes : le CISC et le RISC. La première (Complex Instructions Set Computer), mise en œuvre dans les X86 et les 68000, est plus complexe que la seconde. La puce de silicium est difficile à concevoir, plus coûteuse à fabriquer, consomme plus de courant et chauffe facilement, ce qui, du coup, interdit son exploitation à haute fréquence d'horloge (le DX4 est le premier processeur CISC à opérer les 100 Mhz). Les instructions machines d'une puce CISC étant fort nombreuses, elles ne sont qu'en partie gravées sur le silicium, les autres étant générées par un micro-code (un programme lui aussi inscrit sur une grande surface de la puce). Il en résulte une complexité accrue et une perte de temps au moment de la traduction des instructions.

Le RISC (Reduced Instructions Set Computer) s'appuie sur une architecture plus simple, éliminant la plupart des problèmes rencontrés en CISC. De par le nombre plus limité d'instructions, celles-ci peuvent être "gravées" en intégralité sur la puce, ce qui permet un gain de temps au moment de leur exécution. Les commandes en RISC sont effectivement moins nombreuses qu'en CISC, mais plus complètes. Le dessin de la puce étant plus élémentaire, le problème de surchauffe demeure moins important et les fréquences d'horloge peuvent être, a fortiori, plus grandes, comme en témoigne l'Alpha de DEC tournant à plus de 150 Mhz. Enfin, l'architecture RISC offre la possibilité de brancher plusieurs processeurs en parallèle.

Une exception néanmoins, celle concernant le Pentium (et le 486 en bien moindre mesure) où la technologie CRISC, mélange des deux techniques précédentes lui permettent de rester compatible à 100 % avec la gamme des i86.



CE QUI DISTINGUE LE POWERPC DU PENTIUM

Ces deux processeurs proposent une architecture dite "superscalaire". C'est-à-dire qu'il leur est possible d'exécuter jusqu'à trois instructions simultanément par cycle d'horloge (soit 3 x 100 Mhz par seconde = 300 millions d'instructions seconde, un peu moins pour le Pentium). A titre d'info, un 486 traite une instruction tous les deux ou trois cycles d'horloge. Si à fréquence égale, le Pentium se montre plus rapide pour traiter les nombres entiers, le PowerPC affiche de bien meilleurs résultats sur les nombres réels. En clair, les programmes basés sur des calculs mathématiques complexes tourneront plus vite sur PowerPC. Contrairement à son concurrent d'Intel, le PowerPC n'est pas freiné par le souci du maintien d'une quelconque compatibilité (avec la famille i86). L'ensemble de la puce peut donc livrer toute sa puissance.

De même, son évolution ayant été prévue dès le départ, les applications développées sur PowerPC 601 devront en théorie profiter pleinement de la puissance des futurs PowerPC 603, 604..., sans qu'il soit pour autant nécessaire d'en modifier le code source. En guise de comparaison, un programme développé à l'époque sur 286 ou 68000 pour tourner sans problème sur 486 ou 60040, mais ne profite de la puissance de ces derniers que s'ils sont réécrits.

FAUT-IL CHANGER DE MACHINE ?

La réponse est sans contestation possible un grand "OUI" pour les habitués d'Apple. Et puis vous n'avez pas vraiment le choix, Apple risque de remplacer l'intégralité de sa gamme de Mac par des PowerMac.

Vous êtes un PCman ? La réponse est un grand point d'interrogation. Jusqu'à présent, l'utilisateur se contentait de suivre la progression logique en achetant le dernier modèle de processeur sorti. Le problème est maintenant tout autre. Changer, oui, mais pour quoi ? Un PowerPC ou un Pentium ? S'il n'y a que les jeux qui vous intéressent, ce sera sans nul doute un Pentium. Pensez-vous, les éditeurs ne lâcheront pas de sitôt un potentiel de 90 millions de ma-

chines installées, et les jeux PowerPC passeront bien après. En revanche, si vous passez votre temps à flâner sous Windows, il peut être intéressant de tenter l'expérience. Mais à vos risques et périls : Intel peut subitement baisser ses prix de moitié et inonder le marché de "vieux" 486 rendant l'implantation du PowerPC extrêmement difficile, voire impossible. Et ne perdons pas de vue que le Pentium est pratiquement aussi puissant qu'un PowerPC et qu'Intel n'a assurément pas dit son dernier mot. Il est donc plus prudent d'attendre et d'observer...

VOUS CHANGEZ DE MACHINE ? CERTES, MAIS QUE DEVIENNENT VOS CARTES D'EXTENSION ?

Dans le cas du Pentium, vous pourrez garder toutes vos cartes ISA. IBM annonce qu'il en sera de même sur le Power PC (en théorie). Encore faut-il que vous disposiez des nouveaux drivers adéquats (ex : Drivers SoundBlaster sous Windows NT). Une nouvelle norme fait toutefois son appari-



Le portable N40 d'IBM à base Processeur PowerPC603. Annancé aux États-Unis, ce produit sortira en France dans le cours de l'année.

tion : la PCI. Plus performante que la norme Local Bus VESA, elle équipe l'intégralité des cartes-mère de nouvelle génération, y compris celles d'Apple (dans l'avenir). Le Local Bus Vesa, quant à lui, devrait complètement disparaître. Les disques durs, scanners et CD-ROM pourront être récupérés sans problème, pour peu que l'on dispose d'une carte contrôleur compatible.

VA-T-ON DEVOIR JETER NOS SYSTEMES D'EXPLOITATION ?

Pour les utilisateurs Mac, la question ne se pose pas. Comme je vous le disais précédemment, le System 7 existe d'ores et déjà en

LE PREMIER JEU POWERMAC

Le moins que l'on puisse dire, c'est que *Domark* n'aura pas traîné. La machine est à peine sortie, qu'une version de *AV8 Harrier* parvient à la rédaction sous le nom de *Flying NightMares*. Ce simulateur de vol se distingue par la finesse de ses graphismes, mais surtout par la fluidité de l'animation. La machine affiche 25 images seconde sans le moindre problème. Le reste du jeu est identique à *AV8 Harrier*, c'est à dire complètement naze. La disposition des touches, mal répartie, devient vite agaçante et les missions sont sans grand intérêt. N'empêche que ça speede à mort et qu'il me tarde de voir le jeu suivant, en admettant qu'il soit plus attrayant.



Une fluidité d'animation impensable sur un Mac normal !

LE DX4 D'INTEL

La version triple vitesse du 486 est là. Répandant au nom illogique de DX4, ce processeur n'est autre qu'un 486 DX 25 ou 33 tournant trois fois plus rapidement en interne. La fréquence atteinte est donc respectivement de 75 Mhz et de 99 Mhz. Bien que ses performances restent très en-deçà du Pentium 66, le DX4 possède l'avantage de pouvoir prendre place sur n'importe quel carte-mère existante, pourvu qu'elle soit alimentée en 3,3 volts. C'est-à-dire pratiquement aucune. Oups, voilà qui s'annonce plutôt mal. À moins qu'il ne s'agisse d'un portable ou bien d'une configuration de bureau dotée d'un économiseur d'énergie, il y a fort à parier que votre micro utilisera une alimentation 5/12 volts. Vous devrez donc changer d'alime et de carte-mère. Si vous projetez l'achat d'une config 486DX2 66, je vous conseille fortement d'exiger une carte-mère évolutive vers 3,3 volts. Vous n'aurez donc plus que l'alimentation à modifier, si toutefois vous passez un jour au DX4 !



La version pour portable du DX4 d'Intel

code natif sur les Power Macintosh, et la compatibilité avec les logiciels disponibles est à 90 % respectée. Néanmoins, seules les applications réellement optimisées pour le PowerPC savent profiter de ses vraies capacités. Les choses se compliquent en ce qui concerne le PC. Premier point crucial : qu'il s'agisse de Pentium ou de PowerPC, MS DOS disparaît, ou presque. Vous devrez opter pour Unix, Windows NT, OS2, prochainement adaptés. L'utilisation du DOS et de Windows 3.1 se fera par une émulation logicielle (voir paragraphe suivant "Que vont devenir vos anciens logiciels?"). Certes, vous pourrez ne rien changer sur Pentium et continuer à booter sur le DOS puisque celui-ci reste compatible i86, mais vous ne bénéficierez que d'une partie de sa puissance.

Le PowerPC offre d'autres avantages : les systèmes d'exploitation pourront être installés sur n'importe quelle machine PowerPC, quelle que soit sa marque. Ainsi, un ordinateur IBM PowerPC pourra théoriquement recevoir le System 7 du PowerMac et vice-versa. Pour ce faire, IBM et Moto-

rola ont établi un cahier des charges réunissant les différents paramètres à respecter pour conserver une compatibilité entre constructeurs. À terme, nos trois alliés espèrent imposer de nouveaux systèmes comme PowerOpen, ou mieux, Taligent, une nouvelle interface orientée vers une utilisation plus "humaine" et plus intuitive de la machine. Mais la route est longue, et d'ici là...

QUE VONT DEVENIR VOS ANCIENS LOGICIELS ?

Là encore, les habitués du Mac pourront conserver une grande partie de leurs programmes. Leur exploitation passera par une émulation logiciel de l'ex-System 7 (celui tournant sur 68000) au sein du nouveau System 7 réécrit en code PowerPC. (voir précédemment). Le concept est identique dans Windows NT (version PowerPC, Pentium, Alpha...). Seuls les logiciels réécrits pour Windows NT sauront en tirer profit. Les softs Windows 3.1 et DOS passent par une émulation transparente. Mais qui dit émulation dit ralentissement et compatibilité imparfaite. Le Pentium conserve donc l'avantage sur ce point crucial, en offrant une émulation "hardware" du code Intel X86.

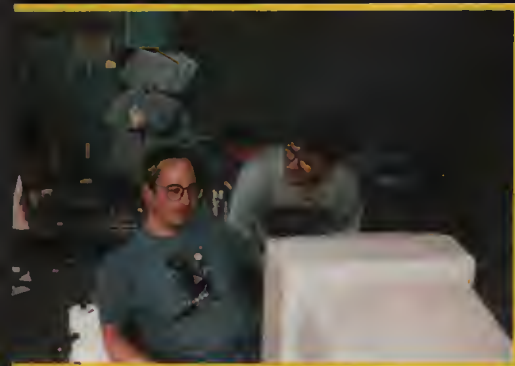
Mais la vraie solution est en fait annoncée par IBM avec le PowerPC 620 qui comprendra une émulation hard de la série des

i86, comme le Pentium. Toujours est-il qu'à terme, il faudra bien changer de programme un jour ou l'autre.

CE QUE L'ON PEUT ENVISAGER DE FAIRE AVEC CES NOUVELLES PUCES.

De la réalité virtuelle, bien sûr. De par leur impressionnante puissance, notamment au niveau des calculs, il est possible de traiter des environnements complexes en temps réel. La reconnaissance de la voix et de l'écriture ne feront plus figure de gadget, mais deviendront de vrais outils efficaces. La vidéo prendra une tout autre dimension (sans jeu de mot). Finies les minuscules fenêtres de QuickTime ou de VFW. Les jeux réuniront la totalité des paramètres précédents. On assistera au développement de portables surpuissants, et de nouvelles interfaces plus humaines. Bref, de bien belles choses, somme toute. Et qui sait ? Si l'alliance IBM, Apple et Motorola s'impose, arriverons-nous peut-être à obtenir l'utopique compatibilité rêvée entre tous les micros du monde.

IMPOSSIBLE MISSION 2025



RETOUR VERS LE FUTUR

1993 fut l'année de tous les dangers pour Microprose UK ! Si la section européenne du géant américain de la simulation jouissait jusqu'alors d'une importante autonomie, le rachat de Microprose par Spectrum Holobyte semblait devoir sérieusement modifier ces données. En effet, peu après cette prise de contrôle, la plupart des membres de la division anglaise de Microprose furent promptement renvoyés à leurs chères études, laissant augurer d'un prochain abandon de cette filiale. Et pourtant, il n'en a rien été, et peu à peu, de nouvelles équipes de programmeurs

et graphistes ont été créées afin de donner un nouveau souffle à la société. Selon Jason Dutton, nouveau responsable des relations publiques, "la section Europe de développement est entièrement sous notre responsabilité. Bien évidemment, nous sommes en liaison régulière avec les États-Unis et il nous incombe de choisir les titres potentiellement susceptibles de marcher en Europe. Dans le même ordre d'idée, si nous pensons être plus qualifiés pour le développement d'un soft en particulier, nous jouissons d'une totale liberté pour nous lancer et ne subissons aucune pression des États-Unis. Nous travaillons actuellement sur un grand nombre de titres, notamment pour la CD32 et l'A1200. Ces deux machines revêtent une grande importance pour nous, nous étions parmi les premiers à obtenir un kit de développement, aussi verrez-vous bientôt sortir de nombreux jeux sur ces formats, comme Gunship 2000, Impossible Mission 2025 et autre Grand Prix Formula 1."

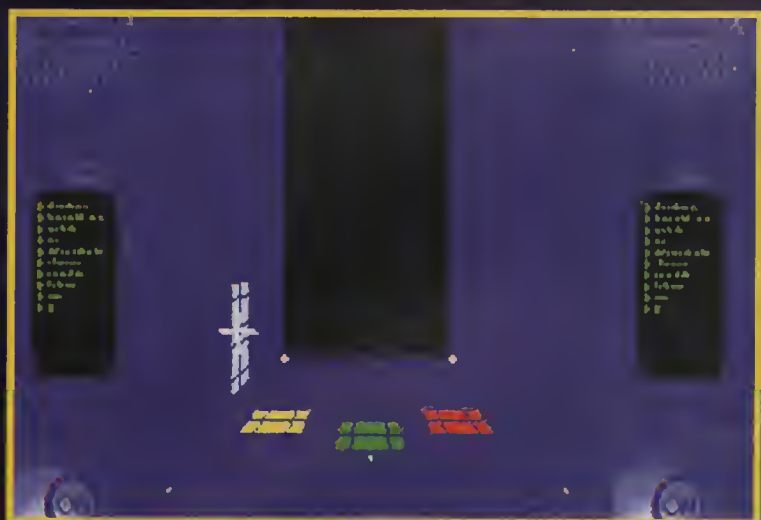


Hé oui, vous avez bien lu : le hit d'Epyx sur C64, vieux de plus de six ans, fera en mai prochain son grand retour sur tous les Amiga 32 bits ! Pour les plus jeunes d'entre vous, je rappelle qu'Impossible Mission était l'un des meilleurs jeux de plates-formes/réflexion ja-

mais sorti sur 8 bits, où vous jouiez le rôle d'un espion surentraîné aux prises avec Alvin Atom-bender, un scientifique aussi génial que dément, qui menaçait de détruire le monde. Il vous fallait, pour l'en empêcher, pénétrer au cœur de son complexe, déjouer de très nombreux pièges et éviter de multiples gardes robotisés. Pris d'un subit accès de nostalgie, Microprose a donc décidé de conserver l'esprit du soft pour ce deuxième épisode. Bien évidemment, la réalisation de ce dernier devrait tirer parti de l'évolution technologique qu'a connue la micro-informatique depuis toutes ces années. Détail sympathique, Impossible Mission, l'original, devrait être fourni avec cette nouvelle version. Si le scénario est resté identique (ils



**MICROPROSE
A1200/CD32
SORTIE PRÉVUE :
MAI 94**



nous refont le coup du savant fou), vous pourrez, avant de démarrer une partie, choisir votre héros parmi les trois proposés : un homme, une femme, ou un androïde. Ce sera alors à vous de négocier au mieux les cinq immenses niveaux (le parking, les bureaux, l'usine, la zone industrielle et enfin le complexe informatique) découpés en trois

phases distinctes, afin d'en finir avec ce satané Alvin. Pour briser la monotonie, IM2025 devrait comporter de multiples mini-jeux dans le logiciel, tels qu'une version de Galaxian ou du "taquin", ce puzzle où vous devez faire glisser les pièces jusqu'à recomposer l'image originale. La version CD32 du soft devrait comporter de nombreux "plus" sous la forme de



séquences animées venant s'intercaler entre les quinze niveaux d'IM2025. De plus, cette dernière devrait bénéficier d'une bande sonore de qualité CD, ainsi que de bruitages réhaussés. Enfin, le combat final contre Alvin Atomblender en 3D, vue "subjective" (à la Jurassic Park), devrait être tout ce qu'il y a de plus spectaculaire.

DEREK DE LA FUENTE



GUNSHIP 2000

Décidément, Microprose semble être pris d'excès de nostalgie ces temps-ci, puisqu'après le retour d'Impossible Mission, c'est au tour de Gunship, l'illustre simulateur d'hélicoptère de combat Apache AH-64, de se préparer à

faire une arrivée fracassante sur vos CD32. Voilà une nouvelle particulièrement intéressante, puisqu'aucun logiciel de ce type n'existe actuellement sur CD32, la sortie de TFX étant sans cesse retardée. Si le soft rencontre le succès escompté par Microprose, de nombreuses autres adaptations de simulateurs en provenance de l'univers PC et compatibles pourraient voir le jour. Vous pourrez sélectionner votre hélicoptère parmi trois types différents, et vous contrôlerez jusqu'à cinq appareils simultanément en vol. Deux scénarii sont disponibles, l'un se déroulant en Europe Centrale, tandis que le second vous emmènera au cœur des étendues désertiques du Golfe Persique. Naturellement, il vous sera possible au préalable de vous entraîner à chaque mission avant de vous lancer dans le grand bain d'une campagne militaire complète. Si vous arrivez au terme des deux campagnes, il vous sera toujours possible de créer vos propres scénarii grâce à l'éditeur

de missions intégré au logiciel. Pour la représentation du paysage, Microprose a fait appel à une nouvelle technique baptisée "3D topographique" qui génère d'elle-même vallées, rivières, montagnes et buildings. Si, comme nous, vous craignez que l'absence de clavier sur la CD32 ne restreigne beaucoup le nombre de commandes disponibles, Microprose prétend avoir

effectué une refonte complète de ces dernières, afin d'exploiter au mieux les sept boutons présents sur le joypad de la console américaine. Enfin, un système de mots de passe est présent en guise de sauvegarde, afin de vous éviter de tout reprendre depuis le début à chaque nouvelle partie.

DEREK DE LA FUENTE



MICROPROSE
CD32
SORTIE PRÉVUE :
JUIN 94

DOOM

LA TOTALE

SUITE À NOTRE TEST DANS JOY 46, SANS DOUTE VOUS ETES-VOUS RENDU COMPTE QUE DOOM ÉTAIT SANS AUCUNE CONTESTATION POSSIBLE LE MEILLEUR JEU DU MONDE.

C'EST POURQUOI NOUS AVONS DÉCIDÉ DE VOUS EN DIRE PLUS, OU PLUS EXACTEMENT DE TOUT VOUS DIRE SUR CE JEU QUI, TECHNIQUEMENT AU MOINS, RENVOIE À LA CAVE TOUS LES AUTRES PRODUITS DU MOMENT. POUR VOUS AIDER DANS VOTRE QUÊTE DE SPACE MARINE, NOUS VOUS PRÉSENTERONS, DANS CES QUELQUES PAGES, TOUTES LES ASTUCES DU JEU, LES PATCHES, LES BIDOUILLES À LA PACMAN, LE JEU EN SÉRIE, AINSI QUE LE JEU EN RÉSEAU. À MON AVIS, DOOM N'AURA BIENTOT PLUS DE SECRET POUR VOUS.



DOOM ET SON NIVEAU CAUCHEMAR

En même temps que la version 1.2 de Doom (qui ajoute un nouveau niveau de difficulté ap-

pelé Nightmare qu'il vaut mieux réserver aux spécialistes et à eux seuls), nous avons vu arriver d'étranges programmes. Ceux-ci viennent s'ajouter au programme principal pour le modifier. Et ça donne quoi ? Eh bien, plus de minotaures mais des dinosaures roses qui chantent "I love you...". Génial, surtout lorsque ce Casimir rose vous balance



des boules de feu en plein visage ! Et puis, second programme, la Pacmania aiguë. Ici, les monstres marrons qui lancent des boules de feu sont remplacés par des Pac Man. Bip ! Bip ! Tioup ! Tioup ! sont bien sûr au programme. Ambiance, ambiance ! Comme quoi, on ne peut vraiment pas se lasser de Doom. Et si vous vous ennuyez seul, il reste les modes "multi-joueurs".

RENCONTRE AUTOUR D'UN RESEAU

Nous vous en avons déjà parlé, Doom offre la possibilité d'être joué par plusieurs joueurs simultanément et cela de deux manières différentes. Il est tout d'abord possible d'y jouer à deux par l'intermédiaire d'un câble série, ou bien via modem (dans la version 1.2 de Doom). D'autre part, on peut (dans la version 1.1 ou normalement dans la version 1.2) y jouer en réseau. Seulement, pour jouer en réseau, il faut être (bien) équipé. Mais avant d'entrer dans le détail, un mot d'explication pour savoir ce que permet le jeu en mode "multi-joueur" est sans doute utile.

Mic dax : T'es où, Claude ?

Claude : Ch'ai pas, mais j viens voir passer T.S.R. et Steph.

Mic dax : J'ai trouvé le lance-missiles ! Attention, devant !

T.S.R. : Et moi, je viens d'achever Steph à coups de fusil à pompe.

Steph : J'suis pas mort, je suis passé par un passage secret. Tiens ? Salut ! Claude ! Tu veux un missile ?

Claude : Et m... !!!

T.S.R. : Mic dax, je suis là, à côté de toi. On fait alliance ?

Mic dax : O.K., passe devant, je te suis. (on entend une tronçonneuse en marche)

T.S.R. : J'croisais qu'on faisait alliance !?!

Voilà en quelques mots Doom pour une scène aussi atypique dans la réalité qu'elle est typique dans ce produit d'ID Software. Le mode réseau, c'est quatre joueurs ensemble dans un même niveau toujours peuplé de monstres. A vous de déterminer si vous jouerez en coopération ou bien en Deathmatch. Dans le premier cas, vous formerez une équipe de Space Marines déterminés, ayant pour but de faire le ménage dans les niveaux. Là, on se tient la main (sauf accident du genre "j'avais cru que c'était un monstre") et l'on découvre les joies du travail en équipe. Pour le mode Deathmatch, tout change. Les joueurs, de deux jusqu'à quatre, apparaissent à quatre endroits différents dans le niveau en cours, chacun d'entre eux ayant une couleur différente, histoire de savoir sur qui on tire. Une fois remis de cette téléportation digne des meilleurs épisodes de Star Trek, les joueurs n'ont plus qu'un but : faire un carton sur leur meilleur copain. Le pied, c'est d'inviter des gens que l'on ne supporte pas. Il faut, par conséquent, partir explorer le niveau et dénicher l'adversaire afin de lui prouver

LES CODES

Autant commencer par le début, par ces codes que vous possédez certainement déjà tous, mais on ne sait jamais. Il se peut qu'un joueur perdu au fin fond de la Lozère n'ait pas ces précieux codes grâce auxquels on peut, sans trop d'inquiétude, faire un massacre de Knee Deep in the Dead à Inferno.

En cours de jeu, entrez les codes suivants pour un effet immédiat :

- **iddt** : vous donne le plan des salles déjà visitées en appuyant sur Tab. Entrez une seconde fois le code, et voilà le plan complet du niveau, puis une troisième fois, et vous saurez maintenant où se trouvent monstres et objets.

- **idkfq** : le plein est fait en munitions et en armes, et toutes les clés sont à votre disposition.

- **iddad** : et jouer en mode Dieu, ça vous tente ? Quelle bande de farceurs, ces immortels !

- **idspispopd** : traverser les murs, c'est sympa, surtout pour dénicher les passages secrets.

- **idclev + numéro de l'épisode + numéro du niveau** : de quoi vous permettre de passer les niveaux plus vite que prévu.

- **idbehold +**

r : obtenir une combinaison anti-radiation

i : être invisible

v : être invincible

a : le plan complet du niveau

l : vue infrarouge pour voir dans la nuit

s : berseker dit "supporter du PSG" pour tout casser.

- **idchoppers** : grâce à ce code, "Massacre à la Tronçonneuse" revient dans vos salons.

Après ces codes qu'il faut entrer pendant le jeu, voici quelques cheat mode à entrer sur la ligne de commande. Tapez Doom puis :

- **warp** (un chiffre de 1 à 3) (un chiffre de 1 à 9) l'épisode et le niveau.

- **skill** (un chiffre de 1 à 4) pour le niveau de difficulté.

- **nosfx** pour jouer sans bruitages.

- **nosound** pour jouer sans son.

- **nomusic** pour jouer... devinez... non pas en ski, mais sans musique.

Cela donne, par exemple : DOOM -devparm -warp 1 4 -skill 4.

SPÉCIALISTES DES PATCHES, VOICI LES MEILLEURS DE DOOM :

Pour avoir 199 % de vie, modifiez dans votre sauvegarde l'octet 92 du secteur 00 et mettez-y C7.

Pour avoir 999 en munitions, éditez votre sauvegarde. Ensuite, il faut commencer par mettre 01 au déplacement 198 (408) pour éviter les bugs. Après, entrez E7 03 aux déplacements suivants :

Balles 1E4 (484) et 1D4 (468)

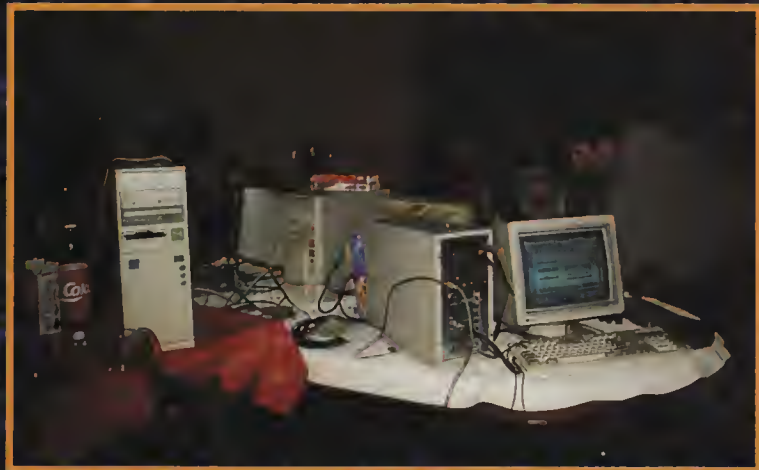
Shells 1D8 (472) et 1E8 (488)

Rockets 1F0 (496) et 1E0 (480)

Energy 1DC (476) et 1EC (492)

Pour avoir une armure surpuissante, modifiez l'octet 96 du secteur 00 et remplacez-le par FF FF (patches d'Olivier Astier).

Si avec ça vous ne venez pas à bout de Doom... En attendant, vous pouvez toujours construire vos propres niveaux grâce au DEU, l'éditeur de niveaux, lui aussi disponible.



Quatre PC, ça prend de la place. Une seule table ne suffisait pas pour notre expérience, il nous a fallu installer le quatrième poste dans une pièce voisine ! Vous voyez un peu l'installation.

DOOM

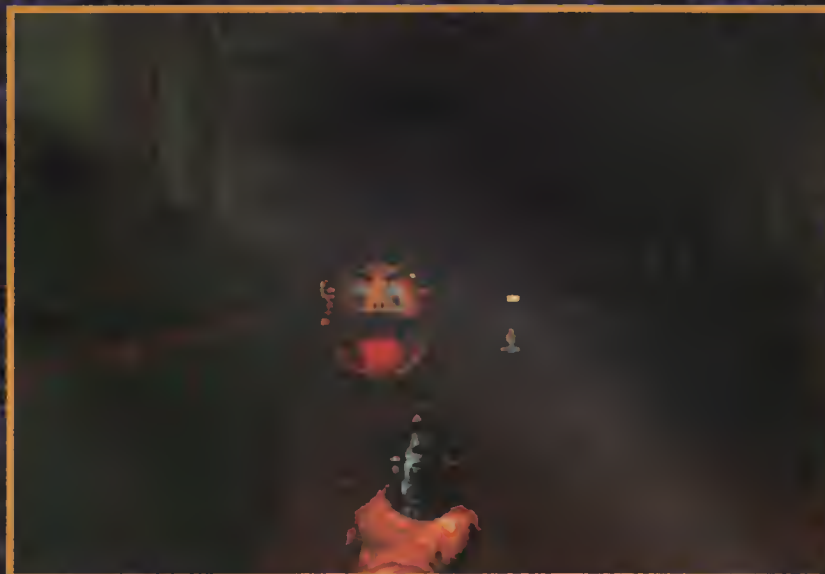
qu'il existe bel et bien mille et une façons de mourir. Embuscades, complots entre les joueurs, "lance-missiles partles", fusillades sanglantes et courses poursuites à la Stårsky et Hutch, tout est là ! C'est en quelque sorte un Dyna Blaster en 3D et en quarante fois plus violent.

BRANCHER SON PC EN SERIE...

Tout d'abord, il faut savoir qu'il n'existe pour le moment qu'une seule version de Doom permettant à deux joueurs de jouer par câble null modem série ou bien modem. Il s'agit de la version 1.2. Il vous suffit donc de posséder Doom et un simple câble null modem série. Facile et peu coûteux. Néanmoins, cette liaison n'autorise que deux joueurs à jouer simultanément. Il est impossible d'y jouer à trois ou à quatre. L'avantage, c'est bien entendu son coût peu élevé et sa simplicité d'utilisation. Vous n'avez qu'à acheter le câble (200 F environ) et à amener votre PC chez un copain. Ensuite, c'est parti ! Deathmatch ou Cooperative ? Bien sûr, si vous jouez par modem, c'est encore plus simple, il n'est même pas nécessaire de déplacer les PC. Seulement, on ne joue pas encore à quatre.

DOOM À QUATRE : C'EST LE TOP

Décider de faire un Doom à quatre en réseau est une vaste entreprise dans laquelle on ose avec difficulté se lancer. Pourtant, contre vents et marées, le "jeu en vaut la chandelle". Il faut toutefois être conscient que les exigences techniques sont assez strictes. Que faut-il pour jouer à Doom en réseau ? Judicieuse question. Tout d'abord, il faut savoir où l'on va jouer. Il faut un endroit suffisamment grand pour pouvoir y installer quatre unités centrales et quatre moniteurs, sans pour cela que l'on se marche dessus. Ensuite, il faut trouver quatre PC, de préférence des machines assez puissantes genre 486 DX 33 ou plus si possible ! Maintenant, il faut savoir où trouver des cartes de réseau NE2000 capables d'utiliser le protocole IPX (le seul que Doom reconnaisse).



Les Pac Mon ont envahi Doom ! Des Pac Mon partout, qu'il faut abattre et qui ont les yeux qui sortent de la tête une fois morts ! Demain, j'arrête.

Voici comment vous pourrez voir vos équipiers au adversaires. Il ne vous reste plus qu'à faire un cortan...

Chaque participant doit être équipé d'une carte. Ensuite, songez à vous procurer du Coca, des paquets de biscuits, une ravissante masseuse de nuque, car la nuit risque d'être longue. Pour relier les cartes entre elles, il vous suffit, lorsqu'il y a quatre PC, de trois câbles BNC (environ 55 F les deux mètres).

Ajoutez à cela deux bouchons 50 W (40 F l'unité environ) pour boucler la boucle, et il ne vous manquera plus rien ou presque, les drivers NE2000 et IPX devant être fournis avec la carte (renseignez-vous). Il n'est aucunement nécessaire de posséder un logiciel d'installation de serveur pour jouer à Doom en réseau, les drivers NE2000 et IPX suffisent. Lorsque l'on sait que la carte avoisine les 500 F, on se dit que pour moins de 600 F (le prix de Myst CD-Rom dans certains magasins) on peut jouer à Doom à quatre. Une chose encore, il semblerait que la version 1.2 de Doom ne supporte pas le jeu en réseau à plus de deux ! Pour jouer en réseau correctement, il est préférable de conserver la version 1.1, sinon... T.S.R.



Le matériel pour vous équiper n'est ni volumineux, ni en définitive très coûteux. Pour moins de 600 F, il vous sera possible de faire un Doom ou bien un Syndicate à quatre simultanément.

Si, tout comme nous, vous voulez vous aussi découvrir Doom ou bien encore Syndicate en réseau, voici une bonne adresse pour vous équiper :

JBO • 8, RUE EURYSALE-DEHAYNIN, 75019 PARIS
TEL. : (16 1) 42 08 09 09.

Vous y trouverez tout le matériel pour installer votre réseau à moindres frais et vous pourrez bénéficier des conseils de véritables spécialistes.

Et pour conclure ce mini-dossier consacré à Doom, nous voudrions remercier le gentil Mic Dax pour son aide à combien importante et complètement dénuée de tout intérêt mercantile, pour ses astuces que l'on peut retrouver sur le 3615 JOYSTICK (le serveur qu'il est beau !) et surtout pour sa bonne humeur légendaire qui nous permet de nous réveiller tous les matins en nous disant : "chavette ! je vais encore passer une journée au travail avec Micaunet"



Manchester UNITED

Manchester United a remporté la coupe d'Angleterre "Premier League", et compte bien renouveler son exploit lors de la prochaine saison. Retrouvez cette équipe dans une simulation de football et permettez-lui d'atteindre son but... au plutôt celui de ses adversaires...

Krisalis vous propose le "mus" en matière de simulation, une reproduction hyper réaliste du foot avec ce qu'il y a de meilleur dans le jeu : préparation des stratégies gagnantes, choix de la formation des équipes et des tactiques (passes, tirs au pied, têtes plongeantes...), mais aussi... ce qu'il y a de pire : suspensions, expulsions, blessures des joueurs...

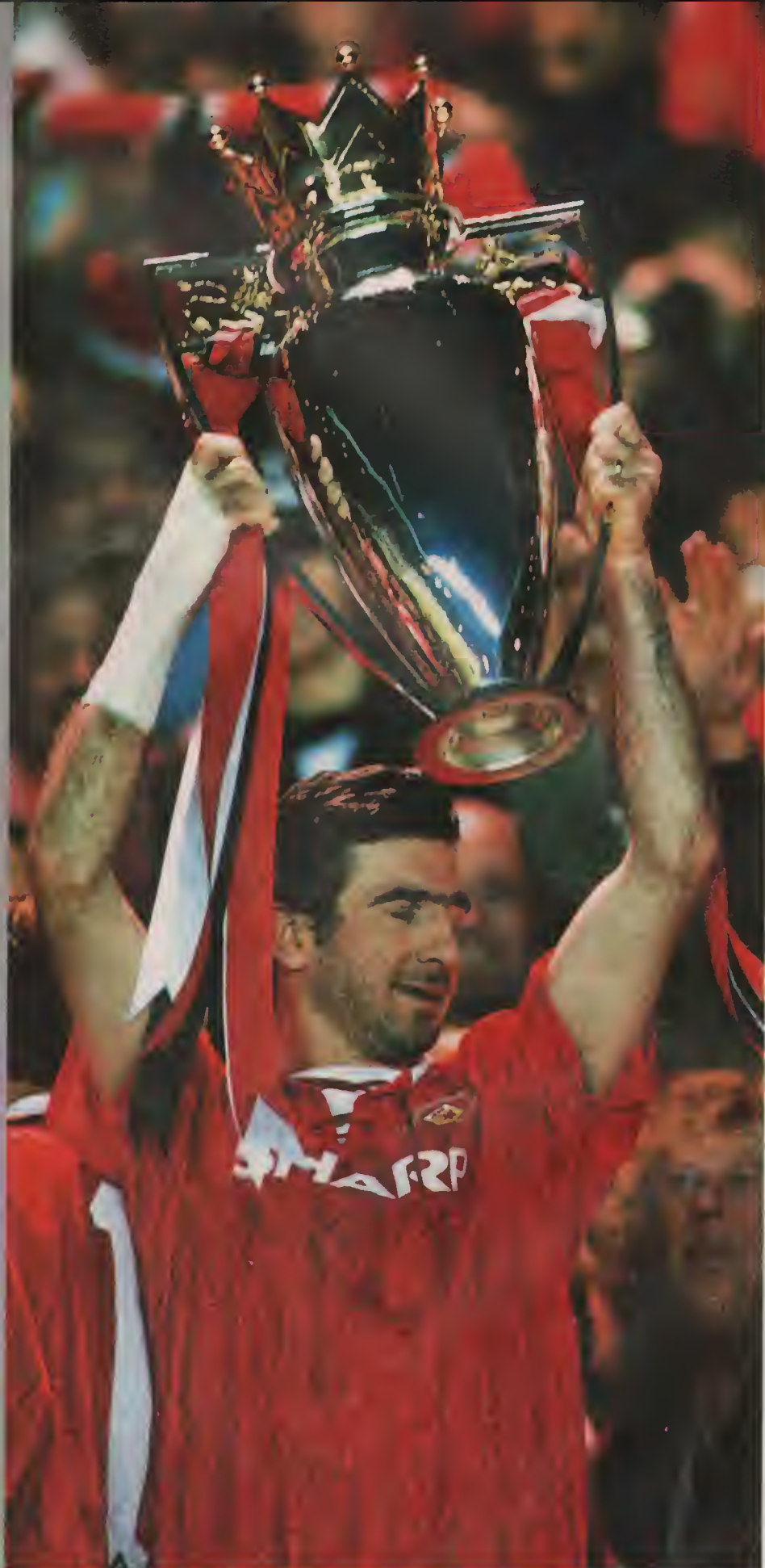
Ne perdez surtout pas de vue que votre sélection initiale pourra, à elle seule, décider du résultat du match, alors réfléchissez bien avant de sauter trop précipitamment sur votre joystick et d'appuyer dare-dare sur le bouton d'Envoi.

- Système Tacti-grille pour une planification à la fois complète et simple des tactiques et des formations.
- Un maximum de 4 managers humains. Prenez le contrôle de n'importe quelle équipe.
- Compétition de ligue et de coupe pouvant être personnalisée et possibilité de match simple.
- Saison complète avec des matchs de ligue, de coupe, des finales et des matchs amicaux.
- Blessures, points de discipline, suspensions variables, trois tenues par équipe (à sélectionner), nombreux graphes et tableaux de statistiques, indiquant les rencontres, le classement, la performance du manager et de l'équipe, la discipline, les blessures, les meilleurs buteurs, etc...
- Système de disquette de données permettant de faire des mises à jour, ainsi qu'un système de ligue internationale (la saison anglaise inclut toutes les équipes de première division à Conférence (hors-ligue), et plusieurs autres clubs n'appartenant pas à la ligue, la Coupe F.A., la Coupe Coca-Cola et le Charity Shield, avec plus de 2500 joueurs dont les caractéristiques physiques ont été respectées, et plus de 10 critères pour chacun).
- La section Arcade vous offre un jeu ultra-rapide, avec des passes, des tirs, des têtes, des têtes plongeantes, des déviations, des conditions de terrain variables, des changements de tactiques à tout moment, des joueurs très intelligents, des pralanges et des tirs au but.

La simulation de football la plus complète et la plus précise jamais créée.

Premier LEAGUE CHAMPIONS

Amiga 500/Plus • Amiga 600
Amiga 1200 • CD32 • PC3.5 • PC CD ROM



GREMLIN

LA NOUVELLE GÉNÉRATION

ZOO 2

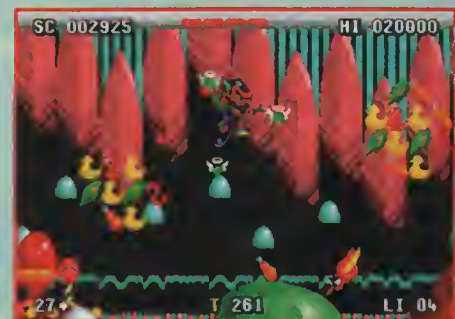
SUR CD 32 ET PC • SORTIE PREVUE JUILLET

Malgré une année relativement calme en sorties, il ne faut pas croire que Gremlin soit resté désœuvré. Ce dernier reste impliqué sur presque tous les formats, de l'Amiga CD32 au CDI en passant par les consoles. Tout en peaufinant L'il Devil sur CDI et PC CD-ROM, Striker sur Amiga CD32, etc., les équipes de développement se lancent déjà sur d'autres projets qui s'annoncent plus qu'alléchants : Zool 2 Sur PC et CD32, Desert Strike sur PC, Top Gear 2 sur Amiga, etc. Quand on sait qu'elles viennent de s'équiper en stations Silicon Graphics toutes belles toutes neuves, on ne peut que frémir d'impatience.

Derek Dela Fuente

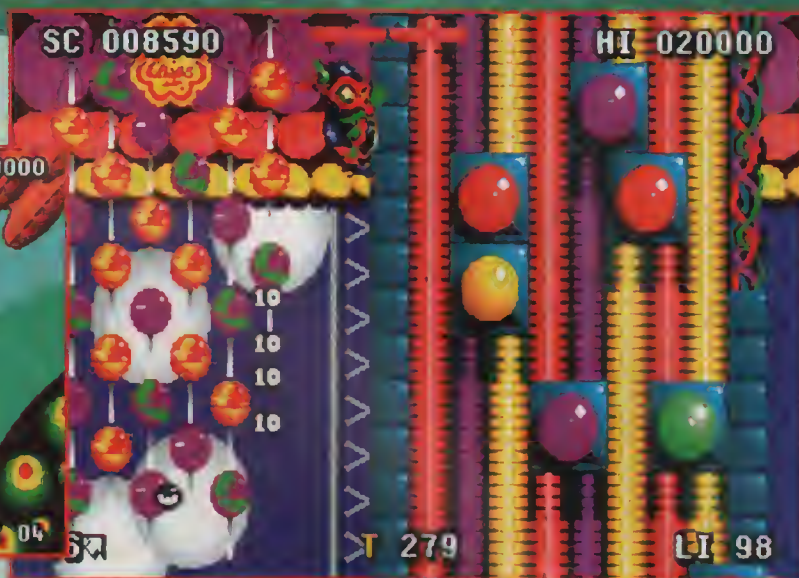
Après le succès de Zool sur PC et plus récemment de Zool 2 sur Amiga, on ne s'étonnera pas de voir l'adaptation de ce dernier sur PC et Amiga CD32. La version CD32 diffère peu de celle sur 1200, exceptés deux niveaux supplémentaires et une série de séquences animées réalisées sous Animation Studio et sur Silicon Graphics. Pour Sid Franklin, l'animateur de ces séquences, la 3D rendering va de plus en plus faire

partie intégrante du jeu et ne servira plus uniquement que d'amélioration. La version PC comporte deux nouveautés majeures. Le personnage de Zool, d'abord, a été complètement redessiné, avec des mouvements supplémentaires plus réalistes, pour gagner en maniabilité et en rapidité. Les arrière-plans, ensuite, sont entièrement en 256 couleurs et ont été considérablement améliorés. L'action de Zool 2 a été intensifiée et accélérée. Le jeu comprend six



niveaux avec leurs propres graphismes et énigmes : Tootin Commun, Blueberry Hill, Swan Lake, Mount Ices, Shaking Pass...

Toutes ces caractéristiques enrichissent Zool 2 qui ne se contente pas d'être juste une suite banale.



DESERT STRIKE

SUR PC • SORTIE PREVUE : JUIN

Ce jeu, qui a eu un énorme succès aussi bien sur Megadrive que sur Amiga, débarque enfin sur PC grâce à Speed Link, une équipe de développeurs indépendante qui a écrit récemment Jim Power et Joe and Mac. Desert Strike est un jeu d'arcade où il s'agit de piloter son petit hélico, un AH 64 Apache, pour accomplir 27 missions de la fameuse Guerre du Golfe. Si l'essentiel du jeu consiste à tirer et bombarder à tout va, les bases terrestres et autres tours de contrôle, cer-

taines missions impliquent le sauvetage d'otages. Ça a l'air simple au premier abord, mais en fait, ça ne l'est pas (ah ha !). Car il faut planifier efficacement les déplacements et les manœuvres pour ne pas consommer le précieux carburant. Bref, il faut faire preuve non seulement de précision, mais aussi d'un peu d'intelligence. Une petite nouveauté facilite bien les choses : des indicateurs à l'écran permettent désormais de suivre constamment son statut. Le contrôle de l'hélico est très simple, mais nécessite une pré-

cision et une rapidité de manœuvre indéniable pour ne pas sombrer sous les feux de barrage de l'artillerie ennemie. Roger Taylor, le responsable du projet chez Speed Link, explique que la première tâche a été l'écriture du moteur de jeu, qui sera utilisé à la fois pour Desert Strike et Jungle Strike (la suite du premier), que Speed Link développe en même temps. "Nous avons adapté le jeu de façon à optimiser les capacités du PC : les sprites, par exemple, ont été entièrement redessinés en 256 couleurs. Le plus difficile a été évidemment la programmation du scrolling et de l'animation : Desert Strike est aussi rapide et fluide sur un 386 qu'un 486. Nous nous sommes employés à réduire les ralentissements, même quand il y a beaucoup de sprites à l'écran. Le moteur de jeu tient ainsi compte de la puissance de la configuration, pour adapter le taux d'animation sans perdre en performance." Beaucoup se plaignaient du retard du PC par rapport à l'Amiga dans le domaine des jeux d'arcade, mais Speed Link semble vouloir leur prouver le contraire... Espérons qu'ils ne décevront pas.



TOP GEAR 2

**SUR
AMIGA
1200
CD 32
PC
SORTIE
PREVUE
JUN
JUILLET**



Lotus 1-2-3, Lotus Triloggy, Nigel Mansell... les productions de course auto ne manquent pas chez Gremlin. Quand il n'y en a plus, il y en a encore semble-t-il, puisque l'éditeur adapte Top Gear 2, un jeu conçu pour la Super Nintendo, sur micro. Mike Chilton (programmeur de Zool sur ST, Predator sur Amiga, etc.) insiste sur les différences entre les deux versions : "On peut maintenant avoir des accidents, faire des tête-à-queue, ramasser de l'argent ou des bonus, etc. Si l'on a assez d'argent, on peut s'arrêter dans une station pour améliorer son engin"... Top Gear 2 bénéficiera de graphismes 256 couleurs qui représenteront entre autres les différentes conditions temporelles et météo : neige, pluie, jour et nuit, etc. Différentes séquences animées rythmeront les

courses (la version CD32 est d'ailleurs privilégiée de ce point de vue, même si la machine de base est le 1200). Concernant le jeu proprement dit, Top Gear 2 comprend 64 parcours à travers 16 pays différents. Avant chaque course, un "briefing" fait le point sur le type de terrain traversé, le nombre de tours et la limite de temps, etc. Le joueur voit son auto de derrière, comme dans Crazy Cars.

L'interface comprend une option nitro, des boîtes de vitesse automatiques ou manuelles et un choix entre l'affichage en MPH ou KPH... bref, tout ce qu'on est en droit d'attendre d'un jeu de ce genre. Gremlin insiste sur l'importance de l'intelligence artificielle du soft, et notamment des concurrents. Top Gear 2 peut évidemment se jouer à deux sur l'écran partagé.



LES HOMMES DE L'OMBRE

Si l'on en apprend toujours un peu plus sur le milieu du jeu micro, il regorge tout de même de bien de mystères et de sombres machinations... En exclu-lu-lu, Joystick vous révèle le visage de deux hommes qui oeuvrent pour le compte de Gremlin. C'est grâce à des espions qui y ont laissé leur peau que nous avons pu les prendre en photo. Comme on peut le constater, Roger Taylor de Speed Link, programmeur de Desert Strike et Jungle Strike, (à droite) garde constamment ses lunettes noires délavées pour rester incognito. Sid Franklin, programmeur de Zool 2 (où ça, hum ?), quant à lui, n'hésite pas à adopter un look "jeune" pour ne pas être reconnu par ses pairs, habitués à le voir en costard-cravate-imper-flingue...



PRENEZ GARDE ! LE DANGER SURGIT AU COUCHER DU SOLEIL !

Un jeu de rôle intégralement en Français en VGA 256 couleurs.

Vous pourrez battre Strahd, l'un des plus terrifiants vampires jamais rencontré, qui règne en maître sur Ravenloft, après avoir exploré des catacombes infestées de plus de 30 horribles créatures. Vos armes : une soixantaine de sorts magiques.

Soyez prudents car Strahd et ses acolytes ne sont pas de la trempe des vampires habituels : ils ne craignent ni le soleil, ni l'ail, ni les bâtons de buis, ni les croix...

Versions PC et CD Rom PC - Sortie début Mai 94.



EXPLOREZ LES MONDES EXOTIQUES DES MILLE ET UNE NUITS

Un très bon jeu d'aventure / action à la mode orientale.
En Français en VGA 256 couleurs.

De retour d'un long voyage, vous apprenez que votre famille a été déshonorée. Vous devrez, tout au long de votre aventure, questionner d'étranges personnages, visiter des dizaines de lieux et combattre des hordes de génies, ayant chacun ses propres caractéristiques.

Facile à manipuler et très prenant, Al Quadim vous fera passer un très bon moment au pays des mille et une nuits.

Versions PC et CD Rom PC - Sortie début Juin 94.



JEUX CD ROM

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

Ce mois-ci, deux lecteurs ont gagné, en plus de la thune qu'ils recevront pour leurs astuces et soluces publiées, un jeu pour leur ordinateur: Stéphane Bernou et Didier Weerts. On en profite pour saluer l'ardeur au travail des Belges: en ce moment, ce sont eux qui nous envoient le plus d'astuces. Bravo, les mecs, continuez!

COMMENT POKER?

Allez, on va gagner de la place. On ne vous explique plus comment appliquer tous ces beaux patches que vous voyez ci-contre. Si vous ramez, deux solutions: soit consulter un ancien numéro, soit nous envoyer (Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes. Par ailleurs, et pour des raisons légales, nous ne publierons plus dans chaque numéro la méthode à suivre pour limer les pistons de sa mobylette. Là encore, vous pouvez envoyer une enveloppe timbrée à "Limage de pistons, kiffage et débridage Inc., 7 rue Adonte, 56124 Putreblek".

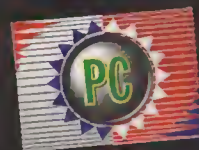
MORTAL KOMBAT

Au cas où, pendant un tournoi, vous n'arriveriez pas à battre un adversaire, faites la manip suivante : si vous êtes le joueur 1, appuyez sur F2, si vous êtes le joueur 2, appuyez sur F1 avant que le compteur ne s'affiche. Ceci entraîne la rentrée de l'autre joueur dans le tournoi. Après avoir fracassé ce dernier (ça devrait pas être dur si vous jouez seul), appuyez sur Esc quand le compteur s'affiche. Oh ! Miracle ! Vous reprenez la partie à l'adversaire contre lequel vous aviez perdu, ce qui vous donne une deuxième (ou troisième ou quatrième...) chance !

Guillaume Holweck

Quand l'écran avec "Start" apparaît, appuyez sur F10 (touche de fonction) et vous arriverez au menu de config. ; là, mettez votre clavier en Caps Lock et tapez DIP, vous accéderez à un nouveau menu avec 8 commutateurs ON-OFF :

- 0 - Inconnu
- 1 - Sang
- 2 - Son
- 3 - Comic Book
- 4 - Fatalité
- 5 - Freeplay
- 6 - Inconnu
- 7 - Inconnu
- 8 - Voix



Hughes Demoutiez

En mode 1 joueur, lorsque vous perdez contre un ennemi, appuyez sur la touche F2 avant que votre adversaire ne fasse sa fatalité. Ainsi vous ne perdrez pas de crédit.

Didier Weerts

MICROCOSM

Dès que le jeu commence, mettez la pause et appuyez sur tous les boutons simultanément (sauf la pause bien sûr) et sans les lâcher, appuyez en tournant le bouton de direction dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si un bruit bizarre se fait entendre, c'est que le cheat mode est activé. Maintenant, vous possédez l'énergie infinie, la possibilité de commencer directement par le dernier niveau et toutes les armes pour les prochaines missions (hélas, toutes les phases cinéma seront en noir et blanc).

Arnaud Le Guen

Pour pouvoir découvrir l'intro de ce superbe jeu en overscan et avec la musique, il suffit de presser le smarties vert (le bouton pour les deux débiles qui n'ont pas saisi cette superbe métaphore chocolatée) pendant l'affichage du logo Psychosis.

Ronan Schaff

MEGARACE

Pour choisir son circuit, dans votre sauvegarde, modifier l'octet 08 du secteur 00 suivant ceci :

Pour...	Mettez...
NEW SAN 1	00
MAEVA 1	01
NEW FAC 1	02
NGLOOP 1	03
SUBURB 1	04
NEW SAN 2	05
MAEVA 2	06
PARTICULE	07
NEW FAC 2	08
JUNKYARD	09
MAEVA 3	0A
NEW FAC 3	0B
NEW SAN 3	0C
LAST	0E
TOKYO	0F
SKYHOLDER	10

Pour avoir toutes les voitures, mettez 01 aux octets suivants: 94, 96, 98, 100, 102, 104, 106 et 108.

Pour avoir trois canons dans les voitures, mettez 03 aux octets suivants: 74, 76, 78, 80, 82, 84, 86 et 88.

Pour avoir son niveau, mettez 01 pour NOVICE ou 02 pour HARDENED au déplacement 06.

WALKER

Si vous avez des difficultés avec ce jeu, tapez "EAT LEAD MUDDY FUNTER" (avec les espaces) au début du deuxième niveau.

Ludovic Bertin



GRAND CONCOURS

Les meilleures astuces élues par un jury d'honneur constitué de Tonton Stéphane (et de lui seul), gagneront ce concours doté de nombreux lots. Le premier prix, récompensant les meilleures soluces du mois, est un beau chèque de 300 francs. Le second prix, récompensant les trucs, les astuces et les patches, est un chèque en papier massif d'un montant de 50 francs (par astuce).

Le Grand Prix du Jury, décerné tous les mois, va à celui qui a envoyé le plus de trucs originaux dans le mois (publiés ou non).

Il gagne en effet un jeu pour son ordinateur. Pour jouer, envoyez vos soluces, astuces et cactus à Joystick, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

ELITE II

De l'argent facile, ça vous intéresse ?

Alors achetez une cabine, déniché un contrat pour transporter une personne et allez voir le marchand de vaisseau. Obstinez-vous à lui acheter un vaisseau moins cher que le votre, à chaque tentative, il vous enverra sur les roses, mais en vous offrant la différence.

Stéphane Joubert

THE SETTLERS

Codes de tous les niveaux:

Level 01: START	Level 11: CHOPPER	Level 21: PASTURE
Level 02: STATION	Level 12: GATE	Level 22: OMNUS
Level 03: UNITY	Level 13: ISLAND	Level 23: TRIBUTE
Level 04: WAVE	Level 14: LEGION	Level 24: FOUNTAIN
Level 05: EXPORT	Level 15: PIECE	Level 25: CHUDE
Level 06: OPTION	Level 16: RIVAL	Level 26: TRAILER
Level 07: RECORD	Level 17: SAVAGE	Level 27: CANYON
Level 08: SCALE	Level 18: XAVER	Level 28: REPRESS
Level 09: SIGN	Level 19: BLADE	Level 29: YOKI
Level 10: ACORN	Level 20: BEACON	Level 30: PASSIVE

Olivier Pereira

MEAN ARENAS

Première chose à dire : le système de mot de passe pour accéder directement à un niveau ne fonctionne pas (une erreur de programmation).

Par contre, grâce à l'option RESTART LAST ARENA, il est plus facile d'arriver au bout du jeu. Voici comment procéder :

- commencez le jeu normalement (START GAME)
- lorsque vous perdez une vie, appuyez sur le bouton jaune du joystick pour faire apparaître un menu. Choisissez l'option EXIT ARENA (FRONT MENU). vous voilà revenu au menu principal.
- ne choisissez plus START GAME mais le menu OPTIONS, sélectionnez alors RESTART LAST ARENA PLAYER 1. vous recommencerez la dernière arène sans avoir perdu de vie.

Cette manière de procéder vous permettra d'avancer lentement mais sûrement jusqu'à la fin de jeu.

Philippe Duchène

GOAL



Vous allez enfin pouvoir changer comme il vous plaît les caractéristiques des joueurs.

Rien de plus simple, il suffit de suivre exactement cette démarche : tout d'abord, sauvegardez la liste des équipes que vous désirez modifier sur une disquette. Ensuite, saisissez-vous de votre éditeur de secteur et cherchez jusqu'à trouver les blocs dans lesquels se situent les équipes. Là, pour chaque joueur, l'écriture est toujours la même : 16 octets pour le nom, un octet pour la position du joueur (gardien, défenseur), un octet pour le numéro du joueur, et un octet libre. Ensuite viennent dans l'ordre et avec un octet pour chacune les caractéristiques suivantes : rythme, endurance, récupération, agression, passes, tir, tackles, gardien.

Voici les codes qui vous permettront de mener à bien cette opération :

- position : 00 = gardien, 01 = défenseur, 02 = milieu, 03 = attaquant,

- numéro : 01 = 1, 02 = 2,..... 09 = 9, 0A = 10, 0B = 11, 0C = 12, 0E = 14

0F = 15, 10 = 16 : ce qui permet d'avoir 4 remplaçants au lieu de 2 !

- caractéristiques :

1 jaune : 8D, 2 jaune : 94, 3 jaune : 9A, 4 jaune : 9C, 5 jaune : A0, 6 jaune : A7, 7 jaune : AD, 8 jaune : B0, 9 jaune : B6, 10 jaune : BB

1 orange : C0, 2 orange : C4, 3 orange : C8, 4 orange : CE

8 vert f. : 4C, 10 vert f. : 57, 2 vert : 63, 6 vert : 74, 9 vert : 83, 10 vert : 8B

Etienne de Roffignac



CANNON FODDER

Pour activer un cheat mode, tapez JOOLS comme nom de sauvegarde.

Antoine Rodet

BRIAN THE LION

Les codes des 6 premiers niveaux:



Niveau 1 : nVN7vgqaGc

Niveau 2 : sXr7vgqaGP

Niveau 3 : sX/XvgqaGC

Niveau 4 : sXQkKgqaGd

Niveau 5 : sXqkKgqaGI

Niveau 6 : 20jEKWiSXp

(0 = zéro)

DoubleJ

JEUX CD ROM

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

WIZARD

Dans le fichier WIZARDX.SAV:

- pour avoir 4095 points de vie et de magie, allez pour le 1er personnage secteur 88 dépl. 208, mettre FF 0F FF 0F FF 0F FF 0F, pour le 2ème personnage secteur 88 dépl. 314, pour le 3ème personnage secteur 88 dépl. 420, et pour le 4ème personnage secteur 89 dépl. 14.

La fortune des personnages se trouve :

pour le 1er : secteur 88 dépl. 220 mettre FF 0F

pour le 2ème : secteur 88 dépl. 326 mettre FF 0F

pour le 3ème : secteur 88 dépl. 432 mettre FF 0F

pour le 4ème : secteur 89 dépl. 26

S'il vous manque une clé : vider la 8ème case de l'inventaire du 1er personnage et éditer : mettre au secteur 888 dépl. 244 (à la place de 00 00)

- 88 01: gold key,
- 89 01 : silver key,
- 8A 01 : serpent key
- 8B 01 : sun key
- 8C 01 : ruby key
- 8C 01 : night key
- 8E 01 : crystal key
- 8F 01 : common key
- 8F 0A : 10 common key

Laurent Jouglet

CANNON FODDER

Si vous avez une cartouche Action Replay MK3, vous pouvez taper ces codes:

Nombre de grenades : C 01 F4D

Nombre de roquettes : C 01 F53

Nombre de recrues : C 00 639

Arnaud Stehle

DIGGERS

Pour accéder au Cheat Mode, procédez comme suit :

- sélectionnez une équipe de mineurs, puis sélectionnez la carte (en haut à gauche)
- avec les boutons de direction et le bouton rouge, cliquez sur les noms suivants : FUJALE, CHONSKEE, DEENA

Un son particulier vous signalera que vous avez maintenant accès à toute la carte y compris le point d'interrogation en haut à droite.

Philippe Duchène

INDY CAR RACING

Le meilleur réglage pour Long Beach est :

- fuel : 12
- aile : avant 11,50° arrière 13,50°
- pneu : moyen partout
- suspension : steering locks 19°
- Gear Box : 1er : 11,80
2ème : 10,70
3ème : 8,90
4ème : 8,00
5ème : 5,40
6ème : 5,20

Nicolas Rigaud

TERMINATOR

Pendant la partie, appuyez sur pause (P) et pressez les touches F1 à F10. Maintenant, dès que vous voudrez changer de tableau, appuyez sur "Échappe".

Elias Sekfali

BUBBA'N'STICK

Les codes...

Code 2 = DQQ6PX?VI! Code 3 = N8TBR7SH2R

Code 4 = P9S!8XYB code 5 = YPCDWGNQVG

Marie-Thérèse Bertrand

HIRE GUN

Tapez "AMIGA" en clavier

Qwerty, pour avoir énergie et balles infinies ainsi que l'accès à toutes les missions sur la carte.

H. Benfadhel

WIZ'N LIZ

Quelques codes de niveaux :
FPKC LNRP
LFHT DBKC
LCJQ CFJD
DCTB JTRS

Thomas Feuillet

EPIC PINBALL

Pour avoir les boules infinies dans le flipper POT OF GOLD, recherchez la chaîne FE 06 58 55 et remplacez-la par 90 90 90 90. Dans le flipper EXCALIBUR, recherchez FE 06 C1 4D et remplacez par 90 90 90 90. Dans CRASH AND BURN, recherchez FE 06 D2 43 et remplacez par 90 90 90 90. Dans JUNGLE PINBALL, recherchez FE 06 BB 60 et remplacez par 90 90 90 90. Dans DEEP SEA, recherchez FE 06 1E 55 et remplacez par 90 90 90 90. Dans ENIGMA, recherchez FE 06 AE 4F et remplacez par 90 90 90 90.

Didier Weerts

ALIEN BREED

Voici quelques codes à taper si vous avez une cartouche Action Replay.

Les vies : Alien 1C390702

Les clefs : Alien 1C360802

Le temps : Alien 1B4A0B47

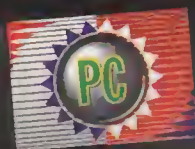
L'argent : Alien 1C390C09

Alien 1C3900B00 } pour avoir 90000 \$

Alien 1C390A00

Antoine Quihzi

JIM POWER



Quelques codes:

Level II : GJGMCAAA (4 vies + 2/3 vie + 3 bombes)
 Level III : GHEIEEHX (2vies + 1/3 vie + 3 bombes)
 Boss III : XEEMAS2T (0 vie + 3/3 vie + 1 bombe)
 Level IV : UKGECAAA (4 vies + 2/3 vie + 3 bombes)
 Boss IV : UJFMIU4K (1 vie + 3/3 vie + 5 bombes)
 Level V : RLFMIU1N (1 vie + 3/3 vie + 5 bombes)
 Level VI : OAGECAAA (4 vies + 2/3 vie + 5 bombes)
 Boss VI : MCGEEEWU (2 vies + 2/3 vie + 3 bombes)
 Level VII : JBAEEEHZ (2 vies + 2/3 vie + 0 bombe)
 Boss VII : MDBMIS11 (1 vie + 3/3 vie + 4 bombes)

Kiki Schreyers

GENESIA sur PC



Dans le monde 1 (fichier MOND_000.TER) :

Pour avoir la place du bleu : mettre au secteur

0000 déplacement 28 : 01, et mettre au secteur 0000 déplacement 26 : 02.

Pour avoir la place de l'orange : mettre au secteur 0000 déplacement 3 : 01, mettre au secteur 0000 déplacement 26 : 03

Dans le monde 2 (fichier MOND_001.TER) :

Pour avoir la place du bleu : mettre au secteur 0000 déplacement 3 : 01, mettre au secteur 0000 déplacement 29 : 02

Dans le monde 3 (fichier MOND_002.TER) :

Pour avoir la place du bleu : mettre au secteur 0000 déplacement 17 : 03, mettre au secteur 0000 déplacement 35 : 01

Pour avoir la place de l'orange : mettre au secteur 0000 déplacement 19 : 01, mettre au secteur 0000 déplacement 17 : 02

Dans le monde 4 (fichier MOND_003.TER) :

Pour avoir la place du bleu : mettre au secteur 0000 déplacement 36 : 03, mettre au secteur 0000 déplacement 26 : 01

Pour avoir la place de l'orange : mettre au secteur 0000 déplacement 30 : 01, mettre au secteur 0000 déplacement 36 : 02

Dans le monde 5 (fichier MOND_004.TER) :

Pour avoir la place du bleu : mettre au secteur 0000 déplacement 29 : 03, mettre au secteur 0000 déplacement 45 : 01

Pour avoir la place de l'orange : mettre au secteur 0000 déplacement 13 : 01, mettre au secteur 0000 déplacement 29 : 02

Pour avoir deux places au départ :

Monde 1 : remplacez secteur 0000 déplacement 28 : 01

Monde 2 : remplacez secteur 0000 déplacement 42 : 01

Monde 3 : remplacez secteur 0000 déplacement 35 : 01

Monde 4 : remplacez secteur 0000 déplacement 30 : 01

Monde 5 : remplacez secteur 0000 déplacement 45 : 01

Guillaume Ponty

Pour déplacer une armée sans dépenser un seul point d'action, il faut avoir une armée avec un minimum de deux soldats (ou archers, ou chevaliers...). On divise cette armée, puis ensuite on clique sur le personnage le plus près du lieu où l'on désire aller, et on clique sur "enrôler". On répète cette action plusieurs fois de suite et on peut remarquer avec admiration que notre armée se déplace sans utiliser de points d'action. La seconde astuce consiste à se cacher dans la forêt : comme ça l'adversaire ne peut pas toucher notre valeureux guerrier que l'on vise avec des canons ou avec des flèches.

Jérôme Sistiaga

JURASSIC PARK

Pour ceux qui n'arrivent pas à passer le premier niveau en 2D, on peut commencer directement aux niveaux en 3D en renommant le fichier

jp2d.exe en xxx.exe et en renommant le fichier jp3d.exe en jp2d.exe. Pour que le jeu redevienne normal et pour pouvoir commencer au premier niveau, il faut tout refaire dans l'autre sens : Renommer le fichier jp2d.exe en jp3d.exe, puis xxx.exe en jp2d.exe.

Pour voir directement la fin (très courte !) de ce jeu, renommer jp2.exe en xxx.exe et outro.exe en jp2d.exe. Pour remettre le jeu normalement, renommer jp2d.exe en outro.exe et xxx.exe en jp2d.exe.

Bruno Eten

ULTIMA 8



Pour voir l'animation de fin de jeu : aller au menu (livre

ouvert) et regarder jusqu'à la fin le générique (choix 5), revenir au menu sur lequel est apparu le nouveau choix 7 "CITATIONS".

Sortir du jeu et aller dans le sous-répertoire "STATIC" se trouvant dans le répertoire "Ultima 8". Un nouveau fichier vient d'être créé : "OUPB4IP.ICU". Puis tapez "COPY OUPB4IP.ICU I81B4U83.ICU" (ne pas oublier l'espace entre les deux noms de fichiers).

Revenir dans le menu du jeu ; un nouveau choix est encore apparu : choix 8 : "CONCLUSION".

Activer le choix 8 pour voir l'animation de fin.

Pierre Gaudin

THEATRE OF DEATH



Voici tous les codes des niveaux :

GRASS :

3742AF116D110
 3742B8FF6ED50
 3741BCFD1BEB0
 3743C162733E0
 37408DD37A8D0
 375A76170E290
 37E1E38734010
 3746AEB369350
 37191E815FBF0
 37AC2FB91C470
 3718B5E3461D0
 374A08936B6D0
 DESERT :

772B8AF171451
 772BEC2D5AAE1
 772AFFE040291
 77290B0607D51
 772008F777F81
 770BEFED6CF61
 774B071657731
 7708AEC5181E1
 771CAB56082B1
 76B98D796C0A1
 746AB2127C6F1
 791C3A8B471F41
 6652BE5B75241

SNOW :
 6031769A62BC2
 6031110E15EE2
 60325C8828782
 60391277278F2
 603A671C43CC2
 6009F73F05F72
 60644F3D25E52
 60E4708F19872
 61F2B97903C12
 6205818F34A72
 636B716247C22
 8EA4D50B64232
 et enfin, LUNAR :
 56401FA7153C3
 5640274A7A373
 5645B2A522043
 564070754A403
 5641C65D76703

Après avoir entré un password, faites Exit, recliquez sur password et tapez SHED SOFTWARE : ainsi vous aurez des munitions et des Air Strikes Remaining à volonté.

Didier Le Baron

SOLUCES

DOTNSIRONIHELIXGSZUXNRMWI
DUQPEMLDNGSRAPWMQNPCUZTS

Recherche ADN :

- Pont 1 : William Parrish 2 Comm. dans la salle du capitaine,
- Pont 2 : Catherine Ingram 3 Capt. dans la salle équip. en haut à gauche,
- Pont 5 : Robert Benediti 4 Special. Arm. dans la salle de contrôle des armes,
- Pont 4 :



Tatyana Semenovsky 1 Off. seau dans couloir près de l'élévateur,
- Pont 2 : Joseph Geist 6 ingénieur dans l'ingénierie auxiliaire,

- Pont 6 : Jacob Blatman 5 médecin milit. dans salle de déchets.

Les 3 premiers sont à garder pour les vidéos.

Recherche Vidéos :

- Vidéo 1 avec ADN n°2 aller sur passerelle, se brancher sur l'ordinateur, lire vidéo et entrer le code 8675 dans le menu-commande-sécurité-défense interne ; le défenseur sera alors neutralisé et détruit.
- Vidéo 2 avec ADN n°3 aller sur ordinateur de l'ingénierie auxiliaire, lire vidéo et entrer le code 9999 dans le menu principal-commande-sécurité-fermer cloison ; le faire seulement quand le défenseur se trouve entre les deux bonnes cloisons ; le défenseur sera alors bloqué.
- Vidéo 3 avec ADN n°4 aller sur ordinateur de l'ingénierie principale, lire vidéo puis aller sur ordinateur de la salle de contrôle des armes et entrer le code 2382 dans le menu-commande-contr.



armes-designer cible ; le destroyer s'autodétruira.

Astuce : pour avoir le temps de chercher les indices, descendre par l'élévateur au pont 6 et attendre le défenseur arriver sur le même pont que vous pour remonter au pont désiré.

Franck Chedozeau



GAME'S AMIENS

OUVERTURE LE 29 AVRIL 94



LES HALLES DU BEFFROI

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

AMIENS

Centre commercial
Halles du Beffroi
Tél : 22 91 73 33

CERGY 3

Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél : 30 75 95 42

**ST QUENTIN
YVELINES**

Espace St-Quentin
Tél : 30 57 13 43

**VAL-THOIRY
GENEVE**

Centre commercial
Tél : 50 20 86 06

CAGNES-SUR-MER

7, Boulevard Kennedy
Tél : 93 22 55 21

LILLE

Grand Place
Tél : 20 13 92 92

PARLY 2

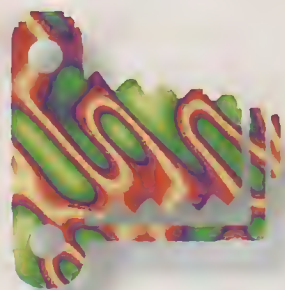
Centre commercial
Tél : 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre commercial
Tél : 34 65 18 81

PZLSNMYSTRAVEFMP CZINVOSNQX SYPFKANCVSMAC/PC SXNIMP AKRS

Vous arrivez sur l'île de Myst ; le mieux est de vous promener tout autour. Vous allez trouver des interrupteurs marqueurs et vous devrez tous les enclencher. Il y en a un près des roues dentées, un près des docks, un près du planétarium, un près du vaisseau spatial, un près du bassin au milieu de l'allée des colonnes, un près de la cabane en pierre à droite, juste après les colonnes, un peu plus loin sur la gauche près de la cabane en bois, un près de la tour avec l'horloge qui est inaccessible pour l'instant. Il y a donc huit interrupteurs marqueurs, dont sept que l'on peut enclencher. Sur le chemin en bois menant du dock à la bibliothèque, il y a une lettre, lisez-la et allez dans la pièce de l'image tridimensionnelle sur les docks. A droite en bas de l'escalier, se trouve une plaque encastrée dans le mur ; il y a trois chiffres : "40", "67" et "47". Chacun d'eux vous donnera une image en trois dimensions. Vous devez afficher le chiffre, puis appuyer sur le bouton en bas à droite, et enfin sur le bouton au milieu du socle du bassin. Pour voir Atrus, suivant la lettre trouvée auparavant, tapez "08" et cliquez sur le bassin. Le but du jeu est d'explorer quatre mondes que j'appelle : le monde mécanique, le monde des sons,



arbres et le monde du bateau. On peut les explorer dans n'importe quel ordre, mais il faut obligatoirement rapporter dans la bibliothèque quatre feuilles de chaque monde, soit une par monde. Cela ne servirait à rien de ne rapporter que deux feuilles



bleues et deux feuilles roses. Il y a aussi deux demi-pages importantes à trouver. Si vous voulez faire le jeu plus longtemps, vous pouvez, quand vous ramenez une feuille d'une couleur et que vous l'avez placée dans le livre correspondant dans la bibliothèque, retourner chercher la feuille de l'autre couleur pour la mettre dans l'autre livre. Les codes trouvés restent les mêmes, c'est donc assez rapide. N'oubliez pas, non plus, d'utiliser le "Zip Mode" qui vous permet d'aller plus vite d'un endroit à l'autre uniquement lorsque vous y êtes déjà passé auparavant. Allez dans la bibliothèque, approchez-vous et examinez tous les livres en bon état. Il y en a cinq, dont un qui présente trois cents combinaisons de carrés et que vous laisserez de côté pour le moment. Notez bien tous les croquis et informations que

vous apporteront les quatre autres livres. Approchez vous de la carte, vous voyez maintenant les emplacements des divers lieux de l'île. Si vous appuyez sur les cercles concentriques à droite, vous orienterez la tour d'observation en face des différents lieux intéres-

5:46 AM/23 Novembre, 9791, 6 :57 PM.
Pour le vaisseau spatial : 59 Volts.
Pour les roues dentées : 2:40, 2, 2 et 1.
Pour les arbres : 7, 2 et 4.

Pour rouvrir la porte de la bibliothèque, cliquez sur le tableau représentant la porte ouverte. Selon que vous ayez choisi le livre bleu ou le livre rose, vous devez lire l'un d'eux ; cliquez sur la feuille de la même couleur et faites-la entrer dans le livre. Cliquez sur le livre et vous verrez Sirrus ou Achenar vous parler. Ce n'est pas très clair, d'accord, mais à chaque fois que vous rapporterez une feuille au livre, cela s'améliorera.

LE MONDE DES SONS

Allez dans la cabane en pierre à droite du bassin. En bas, se trouve le générateur du vaisseau spatial. Tapez 59 Volts, et vous avez intérêt à ne pas vous tromper au premier coup. En partant du haut, appuyez sur le quatrième à la rangée de gauche. En partant du haut, à la rangée de droite, c'est le deuxième, troisième et quatrième, ce qui vous donnera 59 Volts. Allez au vaisseau spatial, il y a des pylônes à gauche avec des interrupteurs, mais je pense qu'ils ne servent qu'à déconnecter le vaisseau spatial lorsque

sants. Quand la tour est en face d'un interrupteur marqueur, la ligne devient rouge. Arrêtez aussitôt la rotation, reculez-vous de la carte, allez vers le tableau représentant les étagères de la bibliothèque, cliquez dessus et vous découvrirez un passage secret qui mène par un ascenseur en haut de la tour. Là-haut, il y a deux échelles, une marquée d'un livre pour voir le lieu sélectionné, et l'autre marquée d'une clef pour voir des codes. Il faut faire cette opération quatre fois en changeant la position de la tour sur la carte. Voici les quatre codes :

Pour les docks/planétarium : 11 Octobre, 1984, 10 :04 AM/17 Janvier, 1207,



l'on s'est trompé en rentrant le code des 59 Volts. Ouvrez le vaisseau spatial et jouez sur le tableau de commande la mélodie de cinq notes que vous aurez trouvée dans le livre de la bibliothèque. Comparez le piano avec le tableau de commande. Lorsque vous êtes prêt, enclenchez le clavier de droite et c'est parti ! Pour ceux qui n'ont pas l'oreille musicale, le mieux est d'enregistrer la mélodie sur cassette et ensuite d'ajuster avec le tableau de commande.

Vous devez trouver cinq antennes de transmission de son : le gouffre, l'oasis où il y a la page bleue, l'horloge, la forêt pétrifiée où il y a la page rose, et le vent. A chaque antenne, vous devez enfoncer le bouton du

pour avoir le son le plus pur possible. Quand vous êtes à cinq degrés de l'objectif, le son commence à apparaître, mais il est troublé, les flèches vous indiquent alors dans quelle direction aller pas à pas. Quand vous êtes juste localisé, le son est alors parfait.

Faites de même pour les quatre antennes qui restent, puis appuyez sur "Sigma", la lettre jaune étrange pour ceux qui ne connaissent pas l'alphabet grec. Cela vous donnera l'ordre des sons.

Forêt pétrifiée : 15,5.

Oasis : 153,4.

Vent : 212,2.

Gouffre : 130,3.

Horloge : 55,6.

Tout ceci est à jouer sur l'interphone du bâtiment

près du vaisseau spatial. Vous arriverez alors au métro. Cliquez sur "Forward", et voici le chemin à suivre par la suite : nord, ouest, nord, est, est, sud, sud, ouest, sud-ouest, ouest, nord-ouest, nord-est, nord et

sud-est. Ensuite, vous pourrez sortir. Cliquez sur le livre et vous retournerez dans la bibliothèque de Myst.

Utilisez votre feuille bleue ou rose sur le livre correspondant et écoutez les fils.

LE MONDE DU BATEAU

Allez dans le planétarium, éteignez la lumière, utilisez le tableau de commande au-dessus du fauteuil en introduisant les trois dates trouvées dans la tour. Notez le schéma des trois constellations. Comparez-les avec le livre dans la bibliothèque et cela devrait correspondre avec feuille, serpent et insecte. Allez dans l'allée des colonnes, cliquez sur feuille, serpent et insecte. Chaque icône devient verte,



et lorsque les trois le sont, vous entendez le bruit du bateau faisant surface. Vous pouvez contrôler votre réussite avec la maquette dans le bassin : si elle est à flot, vous pourrez aller aux docks et pénétrer dans la pièce arrière du bateau. En route pour le vaisseau de pierre... Allez sous l'ombrelle, vous avez trois boutons : celui de droite vide le phare, celui du centre vide les accès aux rochers et celui de gauche vide la chambre arrière du bateau. Appuyez sur le bouton de droite et allez au phare. Descendez l'escalier, ouvrez le robinet du coffre pour le vider, et lorsqu'il est vide, refermez le robinet. Retournez sous l'ombrelle et poussez le bouton du milieu. Retournez au phare, le coffre est remonté près de la clef. Utilisez la clef sur le coffre. Puis utilisez la clef que vous trouverez à l'intérieur, sur la serrure, en haut de l'échelle. En haut, tournez le générateur une dizaine de fois, jusqu'à ce que les batteries soient chargées. Vous verrez que c'est fait lorsque le voyant sera vert sur les batteries. Allez en haut du rocher par l'escalier en bois ; vous y trouverez une longue vue : utilisez-la pour repérer une coordonnée, celle du haut du phare. Allez explorer les deux chambres des fils dans le rocher. Si vous êtes trop

long et que la lumière s'éteint, remontez les escaliers dans le noir et retournez au phare pour réactionner la génératrice. Dans la chambre de Sirrus, vous trouverez la feuille rose dans le dernier tiroir de la commode.

Dans celle d'Achenar, vous trouverez la feuille bleue sur le lit ; prenez celle que vous voudrez, mais ce serait moins bête de continuer à prendre la même couleur que les feuilles que vous avez récupérées jusqu'à maintenant. Dans cette même chambre, vous pouvez vous amuser avec la machine à hologramme, mais cela ne sert à rien par contre, vous devez trouver une page déchirée dans le meuble à cartes. C'est très important, donc n'oubliez pas de la recopier. En remontant de l'une ou l'autre des chambres, vous trouverez à gauche sur un palier, un panneau coulissant qui est marqué d'un carré rouge.



Ouvrez-le et entrez. Sur le compas, il faut appuyer sur un bouton, le bon du premier coup, sinon, il vous faudra retourner dans le noir jusqu'au phare pour refaire de la lumière. Vous avez

couleur, si cela vous amuse.

LE MONDE DES ARBRES

Attention, dans ce monde, c'est plutôt difficile. Quand vous y serez, il faut absolument faire des cartes du niveau 0 et du niveau 1. N'oubliez pas de regarder le livre correspondant à ce monde dans la bibliothèque, recopiez le plan des cabanes. Rendez-vous dans la cabane

en bois au bout de l'allée à gauche. À l'intérieur, vous trouverez le dessin d'un arbre, une chaudière et une valve. Bon, il faut probablement allumer la chaudière,

la cabane, allez deux fois à gauche sur la plate-forme de l'arbre géant, et dès que la cabane est en face de vous, cliquez pour y rentrer. Si vous avez raté, recommencez toute l'opération. Vous voilà arrivé dans le superbe monde des arbres. L'ensemble du système repose sur l'hydraulique. Allez sur le rocher de l'éolienne, ouvrez le petit robinet en bas de la cuve, l'eau s'écoule alors vers le réseau. Il faut maintenant aller à l'ascenseur qui mène au niveau 1. En redescendant du rocher, orientez la première dérivation à gauche, suivez le même chemin que l'eau ; ensuite, pour les trois prochaines dérivations, il faut aller trois fois à droite ; suivez toujours

Descendez l'escalier et ouvrez la porte. Allez à la première dérivation de tout à l'heure et dirigez l'eau à droite. Revenez à l'escalier, montez et prenez l'ascenseur pour aller au niveau 2. Là, vous trouverez les deux chambres avec les feuilles bleues et roses, une se trouve au sol et l'autre dans le tiroir du bureau. Prenez celle qui est de la couleur que vous avez choisie au début du jeu. Dans le tiroir de droite sous le lit, vous trouverez l'autre moitié de la feuille déchirée, recopiez-la et associez-la à celle trouvée dans le monde du bateau. Redescendez par l'ascenseur et l'escalier. Rendez-vous à la première dérivation, orientez-la vers la gauche, la suivante aussi vers la gauche et la troisième vers la droite. Suivez toujours le sens de l'eau et vous arriverez à un ponton sans issue. Il y a un boîtier sur la gauche. Il suffit de tirer la poignée. Continuez et tournez à droite. Encore un ponton sans issue, mais il y a la manivelle, tournez-la, et voilà ! Retournez encore une fois à la première dérivation, orientez-la à gauche, la suivante sur la droite, l'autre sur la droite et la dernière sur la gauche. Rendez-vous à l'ascenseur, tout près du tuyau télescopique, utilisez-le et vous trouverez le livre pour retourner sur Myst, dans la bibliothèque. Faites comme vous avez l'habitude avec les feuilles.

LE MONDE MÉCANIQUE

Allez à la tour de l'horloge immergée au bout de l'allée, utilisez le tableau de commande avec les deux roues et le bouton rouge. Vous avez trouvé dans la tour de l'observatoire le code 2 : 40. Il faut afficher cette heure sur l'horloge. La grande roue est pour les minutes de 5 en 5 et la petite est faite

trouvé comment faire ? Rappelez-vous, la longue vue en haut du rocher. Bon, je vous dis tout ! La longue vue vous a donné 135 degrés. Il y a 32 boutons sur le compas, donc chaque graduation représente 11,25 degrés (360 degrés divisés par 32). Si on divise 135 degrés par 11,25, cela nous donne 12. C'est donc sur le douzième bouton qu'il faudra appuyer. Il se trouve au bout de la flèche rouge du bas à droite. Vous avez alors de la lumière par la lampe sous-marine. Retournez à l'ombrelle, et appuyez sur le bouton de gauche pour dégager la pièce arrière du bateau. Allez-y, maintenant il y a de la lumière, car si vous y étiez allé avant, il y faisait noir. Cliquez sur la table, le livre apparaît : cliquez sur lui et vous vous retrouverez dans la bibliothèque de Myst pour utiliser votre feuille et écouter à nouveau le message du fils choisi. Comme d'habitude, vous pouvez retourner chercher la feuille de l'autre



retournez-vous et dirigez-vous vers le coffre encastré, faites la combinaison trouvée dans l'observatoire, c'est-à-dire 7, 2 et 4. Prenez une allumette, cliquez sur la boîte pour l'allumer, et mettez-la en bas à gauche de la chaudière pour allumer la veilleuse. Tournez la valve dans le sens des aiguilles d'une montre douze ou treize fois ; la pression monte, vous entendez l'arbre ascenseur qui monte. Laissez-le aller jusqu'en haut. Lorsqu'il s'arrête, tournez alors la valve dans l'autre sens pour éteindre la chaudière ; dès qu'elle s'est éteinte, il faut faire très vite : sortez de

le même chemin que l'eau, et vous arrivez à l'ascenseur ; fermez la porte, et avec la poignée, montez au premier niveau. Votre but est d'atteindre le niveau 2, dont l'escalier et l'ascenseur étaient fermés au niveau 0. Il y a une hutte qui possède un interrupteur pour ouvrir la porte d'accès à l'escalier. Cette hutte est à peu près au centre. Regardez le plan trouvé dans la bibliothèque de Myst. En partant de l'ascenseur, allez tout droit jusqu'à la première hutte, ensuite allez trois fois à droite, puis tout droit : là, vous avez un interrupteur rouge, actionnez-le et allez à l'escalier.



pour les heures. Quand vous aurez affiché 2 :40, appuyez sur le bouton rouge. Allez à la tour et activez l'interrupteur marqueur puis entrez à l'intérieur. Il faut afficher le code 2, 2 et 1 avec la machine. Allez-y, si le contrepoids est complètement descendu, vous avez une poignée sur le mur pour le remonter. Si vous n'y arrivez pas, tirez et relâchez deux fois le levier de droite, tirez le levier de gauche, quand le 1 apparaît en bas, maintenez-le pour avoir le 2 au milieu et relâchez immédiatement. Allez aux roues dentées près des docks, entrez et cliquez sur le livre. Vous arrivez sur l'île du sud, il y en a deux autres au nord et à l'est. Au centre, se trouve une forteresse tournante. Regardez le panneau de commande, il faut trouver les quatre symboles pour retourner sur Myst. Allez dans les deux chambres, dans celle de Sirrus, il y a un panneau secret en bas à droite de la chaise. Cliquez dessus, vous trouverez la page rose dans cette pièce, il y a aussi un papier dans le casier à bouteilles. Dans la chambre d'Achenar, il y a aussi un passage à gauche de la chaise, la page bleue est dans cette pièce secrète. Entraînez-vous à faire tourner la forteresse avec le simulateur. Voici une méthode approximative, poussez le levier gauche à fond, puis revenez d'environ deux crans ; poussez le levier de droite à fond pendant environ trois secondes, puis remettez-le à zéro ; remettez celui de gauche à zéro et attendez que la forteresse se stabilise. Notez bien les bruits correspondant aux quatre points cardinaux. Entraînez-vous plusieurs fois.

Allez dans le couloir du fond qui relie les deux chambres et appuyez sur le bouton rouge. Descendez l'escalier et maniez le tableau de com-

mande pour ouvrir l'ascenseur, il faut mettre les deux ouvertures en coïncidence et qu'elles deviennent rouges. Remontez, retournez-vous et appuyez sur le



bouton rouge pour refermer l'escalier. Allez dans l'ascenseur. Montez à l'étage supérieur et regardez. Au-dessus de l'ascenseur, on voit un tableau de commande qui ressemble fort au simulateur de rotation. Entrez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton rectangulaire du milieu. Sortez vite, dès que vous entendrez la petite sonnerie. L'ascenseur descend d'un demi-étage et vous aurez accès au panneau de commande. Comme sur le simulateur, faites tourner la forteresse et fiez-vous au bruit pour savoir où vous êtes. Ce n'est pas très facile, il faut persévérer. Quand vous pensez être au bon endroit, appuyez sur le bouton rouge, reprenez l'ascenseur, sortez et allez sur l'île que vous venez d'atteindre, pour lire les symboles. Recommencez pour l'autre île et enfin revenez au sud. Tapez les symboles sur le clavier et descendez dans le passage secret pour cliquer sur le livre et pour retourner dans la bibliothèque de Myst. Pour ceux qui n'auraient pas découvert les symboles, de gauche à droite :

1 - 4/5 de cercle avec

l'ouverture vers le bas.

2 - Deux triangles inversés avec un rectangle entre les deux.

3 - Trois triangles surmontés d'un cercle.

4 - Un demi-cercle cadré à gauche.

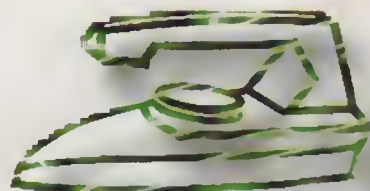
Ou encore, le nombre de clics de gauche à droite : 2, 8, 5 et 1. De retour à la bibliothèque, faites comme d'habitude avec la feuille. Mais faites bien attention au message des fils, il vous donnera deux consignes importantes : un nombre dans un livre et surtout de ne pas toucher au livre vert. Le chiffre, c'est 158. Revenons aux deux pages déchirées qui, une fois rassemblées, vous disent d'aller modifier le marqueur de l'interrupteur des docks. Allons-y, il s'ouvre, et dedans, il y a une feuille blanche. Prenez-la et retournez à la bibliothèque.

LA CHEMINÉE ET LA FIN...

Prenez le livre le plus à droite sur l'étagère du milieu, et ouvrez-le à la page 158. Recopiez le dessin. Allez dans la cheminée, appuyez sur le bouton, dessinez le croquis de la page 158 sur la plaque devant vous et appuyez sur le bouton. Vous vous retrouvez dans une chambre secrète. Maintenant, un dilemme se pose à vous ! Feuille rose ? Feuille bleue ? Ou livre

vert ? Vous avez peut-être remarqué que Sirrus et Achenar ne semblent pas très recommandables, et que, d'autre part, ils ne vouent pas un culte effréné à leur père. Ne suivez donc pas leur conseil et cliquez sur le livre vert, Atrus vous parlera. Lorsqu'il aura fini, re-cliquez sur lui pour le rejoindre à Dunny. Vous vous retrouverez face à lui. Quand il vous la demande, donnez-lui la page blanche, il s'en va, et à son retour, il vous donne un livre pour retourner dans la bibliothèque de Myst. Dans la bibliothèque, vous pouvez constater qu'il est arrivé un petit problème à Sirrus et à Achenar. Regardez les livres bleus et roses. Voilà, c'est fini...

Rémy Desmarquest



BPLUCZWYNDACRITICALFPAATHVXI ENCYTBIPCECD-ROMMSGZJCRIWM

Après l'intro, Kat va parler devant la porte et va vous demander de l'ouvrir, mais vous n'avez pas le temps de réagir, car des coups de feu se font entendre ; elle balance alors une grenade et pénètre à l'intérieur : c'est là que vous



allez commencer à intervenir.

1) Kat vous demande si vous êtes toujours avec elle ; répondez-lui YES sur le terminal. Elle regardera son poignet et sera rassurée. Vous venez de passer la première épreuve.

2) Un tas de méchants semblent vouloir accueillir notre héroïne ; tapez sur le sélecteur le code 1-2-3 (lorsque le code est correct, un voyant jaune se met en marche) puis appuyez sur le magnifique bouton rouge (rq : il faut appuyer une fois pour armer le piège, voyant vert, et une seconde fois pour actionner le piège, voyant rouge ; tous les autres pièges à base de codes se feront de la même manière). La mitrailleuse va se mettre en marche et réduire en charpie tous vos assaillants. Kat se dirige vers un petit train et se décide à le prendre.

3) Vous arrivez à une sorte d'ascenseur. Actionnez le code 1-5-2 de la même manière, et un détonateur va se mettre en marche. Une explosion va tuer les deux ennemis qui vous balançaient des pierres.

4) Malheureusement, cette explosion assomme Kat, qui se retrouve sur un tapis roulant. Afin de lui éviter une chute dans de l'acier en fusion, actionnez le bouton E pour arrêter le tapis ; mais attention,

comme le dit la notice, vous n'êtes pas seul et il faut actionner plusieurs fois le bouton pour que ça marche.

5) Kat s'est à peine remise de ses émotions, qu'un ennemi lui fonce dessus. Elle va se battre avec lui et l'envoyer dans la fournaise. Malheureusement, un autre arrive sur le tapis ; actionnez ALERT pour la prévenir, puis le bouton E pour remettre le tapis en marche. Cet imbécile comprendra qu'il ne doit pas rester sur un tapis roulant...

6) Dans le bas, Kat a droit à une quantité énorme d'ennemis. Comme ils sont idiots, ils se trouvent juste en dessous de la vanne qui donne sur le liquide en fusion. Une action sur le bouton J leur fera l'effet d'une douche (chaude...).

7) Mais manque de chance, le niveau de lave monte. Pour sauver Kat, il faut d'abord arrêter la vanne (c-à-d. le bouton J), puis appuyer sur le bouton G pour amener le treuil à hauteur de Kat. Celle-ci peut alors l'atteindre et se sauver de cet enfer.

8) Encore une fois, un manque certain de chance vous amène à déposer Kat sur une petite passerelle : Kat, incommodée par les vapeurs nocives, ne voit plus rien. Vous allez devoir la guider sur cette passerelle pour qu'elle atteigne la sortie. Si je m'en souviens bien, il faut d'abord attendre que Kat commence à aller tout droit (elle vous le dira elle-même). Les directions doivent être les suivantes : gauche, tout droit, gauche, gauche, tout droit, droite, droite, tout droit, et voilà la sortie !

9) Kat a toujours les yeux qui lui brûlent : lui indiquer rapidement la DROITE pour qu'elle trouve un lavabo.

10) Kat va vous parler, car elle semble désespérée ; lui dire YES quand elle se demande si vous êtes toujours là. Rassurée, elle repartira alors à la bagarre.

11) Dans la salle où Kat trouve de la drogue, actionner ALERT

et lui indiquer rapidement la direction DROITE : elle va courir et monter à une échelle.

12) En équilibre sur une conduite d'eau, un ennemi essaye de suivre Kat. Actionnez ALERT, un ennemi va être tué par balle par un autre. Avant que cet autre ne vous tire dessus, tapez le code 6-6-6 sur le sélecteur. Vous actionnez ainsi un détonateur : l'explosion va tuer ce deuxième ennemi. Ouf, vous vous en êtes bien tiré !!

13) N'écoutez que son grand cœur, Kat libère un prisonnier. Malheureusement pour elle, ce prisonnier n'en est pas un. Il assomme Kat ; quand elle se réveille, l'ennemi a pris son arme et est tranquillement assis sur une chaise électrique. Mon sang n'a fait qu'un tour : faire du mal à ma petite Kat... ah, mon gaillard ! Une pression sur le code 4-5-1 va lui donner à réfléchir.

14) Kat décide de prendre l'ascenseur. Dommage, il est piégé. Comme décidément vous êtes son ange gardien, le code 9-1-1 va la tirer de ce mauvais pas...

15) Enfin, la confrontation avec le général Minh ! Dommage pour lui que la sirène n'était pas loin ; une pression sur le bouton N fera l'affaire. Ce moment d'inattention va lui coûter cher.

Voilà, vous n'avez plus qu'à admirer la fin.

Sébastien Delbecques

MCCR 25, rue Jean Leclaire - 75017 PARIS -

boutique
Logiciels JEUX IBM PC et Compatibles - Prix TTC

JEUX PC Divertissement	
Atlas du Monde (Windows) VF	385
Break Line (Casual Bridge, Nippon) VF	250
Eight Ball Deluxe	270
EF-Fish	235
Falman NF	170
Pinball Dreams	240
Pinball Fantasies	235
Trislan	310
JEUX PC Action-Aventure	
Allan Breed VF	255
DiGeneration (Windows) NF	150
Flashback	235
Gabriel Knight NF	280
In Extremis	280
Inca II VF	315
Jurassic Park	250
Mercenaries	250
Nomad NF	235
Pirates Gold VF	295
Prince of Persia II	245
Privateer NF	230
Privateer Speech Pack NF	135
Privateer Special Op. 1 NF	140
Space Hulk	275
Star Trek (Judgment Rites) NF	345
Wing Commander Academy	240
X-Wing	345
X-Wing Imperial Pursuit (20 missions)	180
X-Wing Scénario B-Wing	195
Xenobots	225
Zool	225
JEUX PC Arcade	
Body Blows	215
Dracula	285
F1 Domark	220
Fire & Ice NF	195
Fox collection	305
Joe at Mac	270
Mortal Kombat NF	210
Nicky Boom 2	230
One Step Beyond	120
Prehystonk 2	220
Risky Woods	220
Speed Racer	260
Street Fighter II NF	205
JEUX PC Aventure	
Alone in the Dark 2 VF	370
Ball II	335
Beneath a Steel Sky VF	295
Blues Brothers Juke Box NF	295
Curse of Ancharita	255
Daughter of Sarpents	305
Day of the Tentacle	340
Freddy Pharkas	270
Hand of Fate VF	295
Larry VI NF	280
Little Divi	270
Lost in Time Tome 1	205
Lost in Time Tome 2	205
Master of Dron NF	285
Planète Aventure	275
Planète Aventure II	275
Quest for Glory IV (Shadows of Darkness) NF	265
Return of the Phantom	295
Return to Zork NF	295
Sem & Max Hit the Road V.A.	340
Seven Cities of Gold	230
Shadow Caster	290
Simon the Sorcerer VF	290
Transarica	210
Vail of Darkness	255
JEUX PC Réflexion	
Creepers	290
Fury of the Furries VF	230
Leninings - Oh no more lenings	290
WordTns VF	230
JEUX PC Rôles	
Ambush at Sorinor	265
Arena (The Elder Scrolls) NF	315
Black Sect	255
Darkseed VF	350
Dark Sun IF	325
Dungeon Hack IF	300
Fantasy Empire IF	290
Hired Guns NF	290
Innocent	280
Lands of Lore	290
Stronghold IF	270
The Legend	285
Ultima 7 - Serpent of Isias	270
Ultima 7 - Silver Seed - scénario Serpent of Isias	135
Ultima 7 - La porte noire VF	315
Ultima 8 - Pagan VF	345
Ultima 8 - Speech Acc. Pack VF	155
Ultima Underworld I The Stygian Abyss	295
Ultima Underworld II Labyrinth of Worlds	310
Yserbius NF	260
JEUX PC Simulation	
Aces of the Pacific	305
Aces of the Pacific WWII 1948	225
Aces over Europe VF	305
Air Force Commander NF	335
Airbus USA	270
Comanche	210
Comanche Mission 1, 30 nouv. missions	210
Comanche Mission 2, 40 nouv. missions	195
Combat Classics	225
CyberRica NF	335
F 14 Fleet Defender NF	285
Falcon 3.0	245
Falcon 3.0 - Scénario	305
Falcon scénario MIG 29 NF	155
Flight Simulator 5 (MS-FS 5) VF	350
Flight Simulator Tool Kit NF	385
FS 4 Scénario PEGASE français Rég. Paris	215
FS 4 Scénario Plans & Adventure	235
FS 4 Scénario Warbird	235
FS 4/5 Real Weather Pilot NF	275
FS 5 Scénario Paris NF	270
FS 5 Scénario San Francisco NF	295
FS 5 Scénario Washington NF	300
Grand Prix F1	280
Indy Car Racing NF	280
Lamborghini VF (2 joueurs)	240
Rally VF	305
Sail Simulator	420
Sail Simulator manette de jeux	355
Sirika Commander NF	285
Sirika Commander Special OP1 NF	130
Sirika Commander Speech Pack	115
Sight Island	395
Links 386 Pro NF	170
TFX NF	320
Tomado	310
JEUX PC Sports	
Brutal Sports Football	200
Cantona Sinker	280
Front Page Sports Football Pro 93	275
Goal	280
International Open Golf	195
Links 386 Pro - scénario disk Pinhurst	145
Links 386 Pro - scénario disk Firestone	130
Links 386 Pro - scénario disk Hyatt	145
Links 386 Pro - scénario disk Innsbrook	145
Links 386 Pro - scénario disk Pebble Beach	185
Links 386 Pro - scénario disk The Belfry	170
Links 386 Pro NF	300
NFL Football VF	250
Premier Manager 2 NF	230
Ryder Cup NF	215
Sensible Soccer	200
Tha Carl Lewis Challenge	275
Winter Olympics	260
JEUX PC Stratégie	
A-Train	260
Archon Ulrik	265
Battle chess 4000	265

QPERIQANTUMSGATEPZNCMNA XNURVIFKYSPLCLC-ROMSIENVOZO

Étant donné la faible interactivité de ce jeu, il est peut-être exagéré de parler de solution, mais c'est parce que les déplacements sont limités, qu'il faut justement les optimiser : je propose donc les endroits à visiter pour profiter de

toutes les séquences (les réponses aux questions n'ont aucune influence sur la suite du jeu, si ce n'est la réplique immédiate de l'interlocuteur). Le nom des lieux correspond à ce qu'on trouve sur la doc (pas toujours identique à ce qui est affiché dans le jeu).

1er jour :

Utilisez le millitern pour lire les informations qui vous intéressent (notamment la lettre qui vous est destinée). Puis allez dans la salle de

l'ordinateur (main computer, 3e étage).

Après le briefing, allez dans le hangar, et au gate service, avant d'être réquisitionné par le cuisinier.

Après le KP duty, vous pouvez écouter les deux conversations dans la cuisine, avant de partir. Dirigez-vous ensuite vers l'infirmerie (sickbay), puis vers le laboratoire (civilian office).

2e jour :

Examinez le millitern quand vous vous réveillez, vous avez reçu une nouvelle lettre. Après le breakfast, allez dans la salle de détente (enlisted lounge) discuter avec vos deux collègues, puis devant la porte de la sécurité (security, 1er étage).

Enfin, après quelques minutes mouvementées,

vous êtes interrogé par le colonel Saunders : en sortant, allez dans le couloir face à l'entrée principale (main entry, 1er étage) ; vous avez ensuite le temps de visiter un peu (mais il n'y a plus rien à voir) ; profitez-en, c'est la dernière fois !!

3e jour :

Il n'y a aucune interaction jusqu'à la bataille finale.

Stéphane Bernou



Porte de Saint Ouen - Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80 - Ouvert du Lundi au samedi de 13 h à 19 h.

Bridge champion with Omar Sharif.....	320
Civilization (Windows) NF.....	285
Chess Maniac.....	290
Chess Master 4000 Turbo (Windows) NF.....	240
Fields of Glory VF.....	285
Genesis VF.....	225
Global Domination NF.....	335
Grand Slam Bridge II (Windows) NF.....	295
Intelligent Strategy Games.....	320
Kasparov's Gambit NF.....	295
Lunar Command.....	380
Police Quest IV NF.....	290
Sim City 2000 NF.....	410
Sim Farm NF.....	250
Starlord VF.....	285
Syndicate VF.....	275
The Terminator 2: Judgment Day VF.....	350
The Legend of Ragnarok NF.....	255
The Pelican VF.....	240
Unrattal Selection Wind.....	295
UFD VF.....	255
JEUX PC War Game	
Campaign II.....	305
Nord et Sud VF.....	335
Patrol.....	305
Secret Weapons of the Luftwaffe DO 335.....	165
Secret Weapons of the Luftwaffe HE 162.....	340
The Perfect General NF.....	170
The Terminator Rampage.....	295
V for Victory II The Russian Front.....	250
V for Victory III Market Garden.....	280
V for Victory IV D Day Normandy 1944.....	275
War in the Gulf.....	245
JEUX PC Compilations	
Fantastic Worlds (Realms, Pirates, Wonderland, Pop).....	335
Fox Collection 3.....	265
LC Walkie.....	250
Lord of Power (Red Baron, Silent Serv. II, Rail Road).....	340
The Greatest (Dune, Lure, Shuttle).....	340
Universe (Nicky Boom I, Dominium, GP 500, Super SK).....	245
JEUX ET IMAGES POUR ADULTES (Interdit au 18 ans)	
101 Sex Position Vol 1 CDX.....	325
101 Sex Position Vol 2 CDX.....	325
Adult CD Sampler CDX.....	140
Amorous Asian Girls CDX.....	305
Asian Ladies CDX.....	305
Bustly Babes Vol 2 CDX.....	265
California Day Dream CDX.....	225
California Day Dream CDX.....	225
California XXX version CDX.....	225
Camp Double CDX.....	235
College Girls CDX.....	250
Creme de la Creme CDX.....	325
Debbie does Dallas.....	280
Deep Throat CDX.....	455
Devil in Miss Jones.....	280
Dirty Talk 1 CDX.....	235
Doors of Passion CDX.....	380
Dragon Girl CDX.....	230
Endangered CDX.....	230
Exposé CDX.....	235
Extreme Delight CDX.....	205

Frat Girl of Double CDX.....	235
Girls of Vivid 1 CDX.....	325
Girls of Vivid 2 CDX.....	325
Girls, Girls, Girls CDX.....	240
Hidden Obsessions CDX.....	425
High Volume Nudes.....	220
Kama Sutra CDX.....	330
Legends of Porno 2 CDX.....	325
Lovers Guide CDX.....	340
Main Street USA CDX.....	320
Mystic of Driest CDX.....	325
New Wave Hookers CDX.....	205
Lovers Guide CDX.....	265
Physical Therapy CDX.....	315
Sexual Obsession CDX.....	235
Sinfully Yours CDX.....	235
Southern Beauties CDX.....	320
Super Smutware CDX.....	185
Super Girl CDX.....	230
Traffic II Love you.....	205
Treasure Chest CDX.....	190
Wacs CDX.....	235
Week-End at Bernie's CDX.....	250
Wild Woman CDX.....	315
Women who love Men CDX.....	325
JEUX AMIGA CD-32	
Castel II.....	230
Alfred Chicken.....	185
Alien Breed & Owek.....	215
Arabian Night.....	140
Bubba's n Sils.....	215
Chuck Rock.....	195
Dangerous street.....	260
Deep Cora.....	235
Disposable Hero.....	220
Fira Force.....	235
Fury of the Junes.....	210
James Pond II.....	225
Lemmings.....	240
Lotus Turbo Trilogy.....	235
Mean Arena.....	250
Microcosm.....	265
Morph.....	225
Overkill at Lunar C.....	215
Pinball Fantasies.....	220
Première.....	180
Seek & Destroy.....	225
Steepwalker.....	215
The Chase Engine.....	210
Trools.....	215
Zool.....	215
Brutal Sports Football.....	210
Nick Faldo's Golf.....	255
Sensible Soccer.....	190
Labyrinth of Time.....	195
Pirates Gold.....	195
D-Generation.....	195
Liberation.....	265
Nigel Mansell.....	265
Project X & F.....	215
CONSOLE AMIGA CD 32 (Port 100 F, CEE + 80 F)	
Console CD-32 + 2 jeux (Oscar & Diggers).....	2490
Carta Video-CD (MPEG) (Port 35 F, CEE + 15 F).....	1680
Paddle supplémentaire CD32 (Port 35 F, CEE + 15 F).....	190

ACCESSOIRES POUR JEUX (Port 56 F, CEE + 35 F)	
Boite rangement 10 disquettes 3 1/2.....	15
Boite rangement 15 disquettes 3 1/2 Escalier.....	40
Boite rangement 20 disquettes 3 1/2 compacte.....	30
Boite rangement 40 disquettes 3 1/2.....	38
Boite rangement 50 disquettes 3 1/2.....	40
Boite rangement 100 disquettes 3 1/2.....	50
Boite rangement 110 disquettes 3 1/2 broir.....	115
Boite rangement 14 CD ROM.....	32
Boite rangement 25 CD ROM.....	38
Poignée Flightstick.....	320
Poignée Flightstick Pro.....	595
Poignée Joystick pour Gaucher ou Droitier.....	145
Poignée Joystick Quickfire / Rockfire.....	155
Poignée omnidirectionnelle Intruder 5.....	255
Poignée Joypad (Paddle).....	165
Poignée Joypad (Paddle) EAGLE.....	150
Poignée Joystick "Virtual Pilot".....	560
MULTIMEDIA (Port 70 F, CEE + 35 F)	
Carte Sound Blaster PRD Value.....	750
Carte SB Pro + Lecteur CD Sony.....	2 235
Carte Sound Blaster 16 Basic.....	1 195
Carte Sound Blaster 16 multi CD.....	1 450
Carte Sound Blaster 16 ASP Multi CD.....	1 740
Carte Sound Blaster 16 AWE 32.....	2 350
Carte Baby Boomer avec 2 HP (Compatible ADLIB).....	395
Carte Master Boomer Sound avec 2 HP (Compatible S).....	550
Carte Video Realmagic MPEG.....	3 755
Lecteur CD-ROM Int. + 7 Guest + Interface.....	1 500
Lecteur CD-ROM DV Intame Panasonic + Interfaces.....	1 700
Lecteur CD-ROM DV Intame + 7 Guest + Interface.....	2 400
Carte Sound Blaster Pro + Lecteur CD-ROM + CD.....	3 100
Lecteur CD-ROM externe + Kit.....	2 625
PC to TV Converter.....	1 320
Puissance 16 (Kit carte + CD + Boirand off + 1).....	3 495
Tempra Access Logiciel CD-Photos.....	3 590

LOGICIELS EDUCATIFS "MICRO C" IBM PC et Compatibles	
Premier Calcul (4-7 ans).....	215
Sciences Primaires (l'Homme).....	215
Maths CP, CE1, CE2, CM1, CM2, 6, 5, 4, 3, 2, 1, T.....	215
Médecine.....	215
Top Lecture.....	215
Francis CE1, CE2, CM1, CM2, 6/5, 4/3.....	215
Anglais Primaire 6/5, 4/3.....	215
Géographie Primaire.....	215
Treasure of the conjugation.....	215
Découverte de l'alphabet.....	215
Découverte Sc. de la maison ou de la ferme.....	215
Pack Primaire, 6, 5, 4, 3.....	290
Anglais famille.....	215
MC Fichier.....	480
GAMME TRUSTMASTER	
Manette Flight Crt System (Port : 40 F, CEE + 15 F).....	675
Manette Flight Crt System Pro (Port : 40 F, CEE + 15 F).....	1 155
Manette de Gaz (Port : 40 F, CEE + 15 F).....	1 155
Palonnier Rudder Control (Port : 55 F, CEE + 35 F).....	1 255
Volant Formula 1 T1 (Port : 55 F, CEE + 80 F).....	1 445

JEUX PC SUR CD-ROM	
356 Compil. (Mega Fortress, Das Boot, Aces) CD-ROM.....	575
7 in Quest VA/Dune VF CD-ROM.....	400
Action CD-ROM.....	310
Battle Chess CD-ROM.....	340
Corniche + Mission 1 & 2 CD-ROM.....	400
Conspiracy VF CD-ROM.....	345
Critical Path NF CD-ROM.....	400
Desmons Gate CD-ROM.....	305
Dark Sun IF CD-ROM.....	325
Day of Tentacle VA + Book des Astuces CD-ROM.....	335
Day of Tentacle VF CD-ROM.....	340
Dracula Unleashed CD-ROM.....	340
Dungeons & Dragons VF CD-ROM.....	300
Eye of the Beholder III CD-ROM.....	315
Fantasy Empire IF CD-ROM.....	275
F-15 Strike Eagle III CD-ROM.....	540
Flight Simulator Toolkit CD-ROM.....	325
Gabriel Knight NF CD-ROM.....	305
Goblins 2 VF CD-ROM.....	330
Goblins VF CD-ROM.....	285
Golden 7 (Compilation 7 jeux) CD-ROM.....	300
Gold Windows (Microsoft) NF CD-ROM.....	300
Hot Cop NF CD-ROM.....	305
History Line CD-ROM.....	350
Inca II VF CD-ROM.....	315
Incy IV CD-ROM.....	310
Iron Hell VF CD-ROM.....	260
Journeysman Project CD-ROM.....	480
Jurassic Park CD-ROM.....	480
Jurassic Park II CD-ROM.....	505
King Quest V CD-ROM.....	465
Lands of Love NF CD-ROM.....	375
Links Collector NF CD-ROM.....	375
Loom CD-ROM.....	435
Lost in Time 1 et 2 CD-ROM.....	355
M1 Tank Patrol CD-ROM.....	310
Man Enough NF CD-ROM.....	330
Mega Race CD-ROM.....	275
Microcosm NF CD-ROM.....	350
Midwinter & Gunship Coll. Microcosm CD-ROM.....	380
Monkey Island CD-ROM.....	325
Morphman CD-ROM.....	300
Motor Stars (avec mousette) CD-ROM.....	420
Oceans Below NF CD-ROM.....	280
Oscar NF CD-ROM.....	235
Projector CD-ROM.....	400
Quantum Gates NF CD-ROM.....	335
Rebel Assault NF CD-ROM.....	335
Secret Weapons of the Luftwaffe CD-ROM.....	310
Shadow Castle NF CD-ROM.....	375
Shuttle NF CD-ROM.....	380
Spacewar! Warlock CD-ROM.....	310
Spiral of Excellence CD-ROM.....	310
Star Wars Chess CD-ROM.....	425
Strike Commander CD-ROM.....	325
TRX CD-ROM.....	330
The Complete Ultima VII NF CD-ROM.....	375
The Dagger of Amon RA (Laura Bow 2) CD-ROM.....	440
The Horde NF CD-ROM.....	345
The Labyrinth of Time IF CD-ROM.....	295
The Lawn Mower Man NF CD-ROM.....	340
The Lord of the Rings NF CD-ROM.....	305
The Pelican NF CD-ROM.....	340
Ultima B Pagan VF CD-ROM.....	375
Who Shot Johnny Rock NF CD-ROM.....	395
Who Shot Johnny Rock NF CD-ROM.....	395
World of Warcraft CD-ROM.....	250
World of Warcraft CD-ROM.....	320
Culture et Education PC sur CD-ROM	
Animals Kingdom CD-ROM.....	290
Atlas du Monde (Windows) VF CD-ROM.....	440
Cinéma 94 (Microsoft) CD-ROM.....	230
Cosplay cravates CD-ROM.....	415
Deep Voyage CD-ROM.....	220
Dinosaurs CD-ROM.....	580
Grasshopper CD-ROM.....	455
Mars Explorer CD-ROM.....	425
MS-MONEY V. 2.0.....	715
The Animals CD-ROM.....	395

Règlement par chèque, mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signatures autorisées) - Port : France 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F : Franco de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplémentaire.

☐ Je joins un chèque ☐ Je joins un mandat postal ☐ Je paie par C.B. ☐ Je paie par Euro-Chèque (Ajoutez 40 FF) et je complète les lignes ci-dessous :

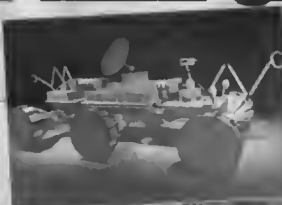
Nom/Prénom	Adresse	CP	Ville
Carte n°	Date d'expiration	Signature obligatoire	
Désignation	Total TTC		

PC COMPATIBLE PC/CD ROM

Des nouveautés CD Rom géniales !!!



Une simulation hyper sophistiquée de colonisation interstellaire. La terre est devenue invivable ! Réussissez à implanter votre colonie dans l'univers et faites la survivre.



Tout le catalogue
MICROMANIA sur
3615 MICROMANIA



NEW



NEW



PACIFIC STRIKE

Une simulation de val réalisée par Origin System qui vous met aux commandes des divers avions, des Wildcat, Hellcat ... et ce pendant une période historique majeure : l'attaque de Pearl Harbor !



NEW

BLOODNET

Plongez dans Manhattan 2094 où le réseau des vampires contrôle la ville. Vous



incarnez Ransom Stark, détective privé qui, aidé de mercenaires cyberpunks veut retrouver sa liberté et son apparence humaine.

NEW



DELTA V

Une simulation de val entièrement tournée vers l'adresse de pilotage : tout va

très vite et de nombreux obstacles gênent votre progression.

NEW



THE SETTLERS

Vous êtes le Roi ... avec trois autres qui veulent également imposer leur

suprématie ! Alors construisez et imposez votre supériorité avec stratégie ou avec force !

HIT



ULTIMA 8

Après Serpent Isle et Siver Seed, voici le seul, l'unique ULTIMA 8 ! Graphismes



superbes, animations top, scénario ensarcelant ! Absolument unique.

NEW



DOOM

Un jeu à la rapidité et à la souplesse géantes : toutes sortes d'armes sont à

vos dispositions en cours de chemin pour éliminer vos ennemis.

HIT



MEGARACE

Un jeu qui ouvre la voie aux jeux de demain sur CD Rom. Des graphismes



tout à fait futuristes qui vous permettent d'évaluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

HIT



UFO

Vous êtes en 2017, des OVNIS sont signalés un peu partout sur la terre. Découvrez



les intentions des envahisseurs. Empêchez-les de coloniser la terre. Construisez des bases, envoyez des commandos, gérez les différents approvisionnements et défendez la planète.

HIT



F14 FLEET DEFENDER

La nouvelle référence des simulateurs de combat :

somptueux graphismes et action réaliste sont au rendez-vous chez Micraprose.

NEW



TIE FIGHTER

Rejoignez et tentez d'écraser l'alliance rebelle dans ce nouvel

épisode de la Saga de la guerre des étoiles. Lucas art vous propose, pour ce jeu une animation à couper le souffle et des graphismes en 3D somptueux.

NEW



STAR TREK JUDGMENT RITES

L'adaptation micro de la fameuse série

réalisée par Interplay. 8 missions dans l'espace à résoudre en compagnie des 7 héros de la série. Un superbe jeu d'aventure action !

HIT



SIM CITY 2000

Vous voilà Maire d'une métropole et son avenir dépend de vos qualités de

gestionnaire. Lutte contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...

HIT



BENEATH A STEEL SKY

Préparez-vous à craquer pour ce jeu au scénario digne des meilleurs films de

SF. La réalisation n'est pas en reste grâce à la participation d'un maître de la BD.

Amiga CD 32



Microcosm, le hit CD 32

LES TOPS

HEIMDALL 2

Darkmere
Elite 2
Gunship 2000
Little Devil

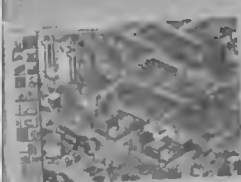
Manchester
United
Surf Ninjas
TFX

Alien Breed + Qwak
Arabian Knight
Brutal Spart Foot.
Chaos Engine

Global Effect
Labyrinthe of Time
Nick Faldo
Pinball Fantasies

Pirates of Gold
Project X + F17
Sensible Soccer
Summer Olympics

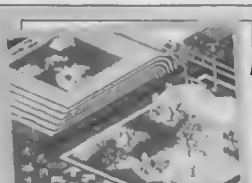
MACINTOSH



SIM CITY 2000

Vous êtes le Maire d'une métropole et son avenir dépend de vos

qualités de gestionnaire. Lutte contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...



POPULOUS

Au début une planète déserte. Vous incarnez un dieu tout puissant et décidez d'apporter la vie

sur cette misérable terre. A vous de la peupler et de diriger votre peuple vers son apogée. Utilisez au mieux vos pouvoirs célestes (maladies, tremblements de terre, naissance et mortalité ...) pour contrecarrer les plans de votre adversaire.

LES TOPS MICROMANIA

A Train
Break Line
Carrier at War
Chuck Yeager Air Combat
Civilization

Freddy Pharkas
Indy 4
Larry 6
Legend of Kyrianda
Lucas Evasion

PGA Tour Golf 2
Prince of Persia
Red Baron
Sim City de Luxe
Tristan Pinball

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

IMMÉDIAT SUR LA 3DO*

Baisse de prix sur la console et les jeux

4990 F

**SUPER WING
COMMANDER 395F**

**TOTAL ECLIPSE
395F**

**THE HORDE
395F**

**JOHN MADDEN
FOOTBALL 395F**

MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13

**Ouvert
7 jours/7**

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

LES NOUVEAUTÉS 3DO

Sewer Shark	499F	395 F
Night Trap	499F	395 F
Dragon's lair	499F	395 F
Mad Dog	549F	395 F
Road Rash	499F	395 F
Out of this World	499F	395 F
Incredible Machine	499F	395 F

* Console 300 modifiée pour votre téléviseur PAL. Alimentation 220 volts. Instructions en français.
Offre valable en magasin uniquement et dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 5 juin 94.

MICROMANIA



**Avec la Mégacarte, 5%
de remise* sur des
prix canons, même
sur les promotions**

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J19	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>		Total à payer = F

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ CD 32 ☐ Super Nintendo ☐ Macintosh ☐ 3DO

Commandez par tél. 92 94 36 00

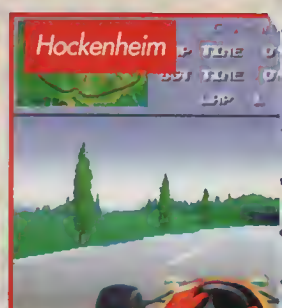
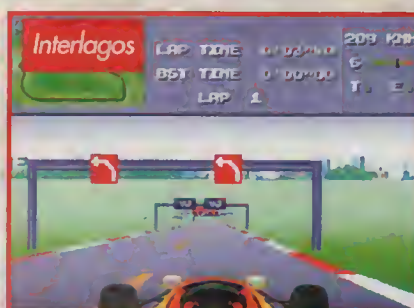
**Ouvert de 8h à 19h du lundi au
vendredi, de 9h à 19h le samedi**

**LIVRAISON
GARANTIE PAR
COLISSIMO**

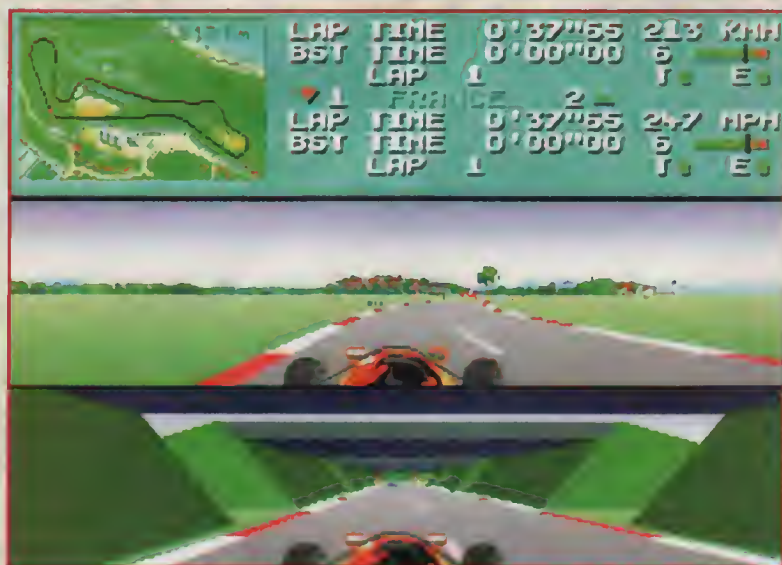
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature :

N° de membre (facultatif)



Le départ, moment fatidique entre tous ! Même quand une bonne douzaine de concurrents s'agglutinent à l'écran, l'animation reste rapide et fluide



Non, vous ne rêvez pas : l'écran est bien scindé en deux. Deux joueurs peuvent s'affronter simultanément ; à chacun est dédiée une moitié de l'écran. Grandiose !

Sorti depuis belle lurette sur Amiga et ST, voilà que la fameux Vroom débarque sur nos PC chéris ! C'est d'autant plus surprenant que l'on croyait, avec le génial F1 Grand Prix et le sublime In-

dycar Racing, détenir les références absolues en matière de simulation de courses automobiles ! En fait, Vroom ne concurrence nullement ces deux produits, qui restent le top au niveau simulation. Il est en effet beaucoup plus branché arcade, et, croyez-moi, les sensations n'en sont pas moins intenses !

VROOM TIEN SUR UNE DISQUETTE !

Au premier abord, Vroom paraît beaucoup plus simple que F1 Grand Prix, par exemple : les menus sont clairsemés et les options carrément moins nombreuses. C'est un choix délibéré des concepteurs, qui ont

voulu créer là un produit tout public. Les courses se déroulent sur douze circuits, aux noms et aux tracés désormais célèbres : Imola, Silverstone, Adelaïde, Monte Carlo...

Vous pourrez vous lancer dans le mode "arcade", dans une phase d'entraînement libre, ou dans un championnat.

Le mode "arcade" diffère des autres uniquement par ses règles. Le but est de réussir à parcourir les douze circuits. Pour "finir" une course et passer à la suivante, il faut doubler un certain nombre de voitures. La première fois, vous devez en passer huit, puis dix, puis douze, etc, jusqu'à trente deux, si mes calculs sont exacts ! Les voitures sont évidemment de plus en plus rapides, sinon ce ne serait pas drôle !

En mode "entraînement", vous pourrez tourner à l'infini sur n'importe lequel des circuits (d'autres concurrents sont quand même présents). Enfin, en mode "championnat", vous participerez à une saison, dont vous établirez vous même le programme, à savoir l'ordre et le nombre des circuits. Pour chacun d'entre eux, vous passerez par une course de qualification, déterminant votre position sur la grille de départ. Ensuite, vous aurez six tours pour vous imposer !

Quelque soit le mode de jeu sélectionné, quatre niveaux de difficulté sont prévus. Dans le plus facile, les voitures adverses sont lentes et pilotées par des imbéciles, alors que la vôtre est quasi indestructible et plafonne à 250 km/h. En mode "ex-

pert", il faudra faire gaffe aux chocs et à l'usure des pneus, d'autant que votre bolide fonce à plus de 350 km/h et que les adversaires sont redoutables.

Avant la course, vous passez par le garage pour régler quelques aspects techniques de votre machine. En fait, cette phase se résume à choisir le degré d'inclinaison de l'aileron arrière parmi trois, le type de pneu (mous, moyens ou durs) et la boîte de vitesse, manuelle ou automatique. En haut de l'écran, pendant la course, se trouve le "tableau de bord", qui affiche en permanence un plan du circuit avec votre position et celle de l'adversaire, diverses statistiques temporelles, ainsi que votre vitesse, le rapport enclenché, le régime moteur, et deux témoins de santé de votre véhicule (pneus et moteur).

ACCROCHEZ-VOUS À VOTRE JOYSTICK !

Et c'est parti ! Dès les premiers tours de roue, on s'aperçoit que la conduite est facile et précise. Du fait de l'aspect résolument "arcade" de Vroom, les réactions de la voiture ne sont pas d'un réalisme absolu, loin s'en faut ! La voiture reste toujours dans l'axe de la piste, les têtes-à-queue sont impossibles, les chocs entre voitures vous ralentissent plutôt qu'autre chose et les accidents ne sont jamais bien graves, sauf pour le chrono !

Dans le même ordre d'idée, la trajectoire que vous prenez n'est pas

UP & DOWN

- ▲ Houlala, que ça va vite !
- ▲ C'est fun au possible.
- ▲ Le jeu à deux est génialissime.
- ▼ Tout le monde peut y jouer.
- ▼ Un peu faible au niveau options.
- ▼ Un réalisme pas très rigoureux.



VROOM MULTIPLAYER



SUR PC • EDITEUR LANKHOR

A DEUX, C'EST MIEUX !

d'une importance capitale. En fait, en niveau "novice", ça ressemble plus à Out Run qu'à F1 Grand Prix ! Dès que l'on grimpe d'un ou deux niveaux et que l'on passe en boîte manuelle, ça se gâte quand même : il vous faudra quelques dizaines de tours d'entraînement pour bien maîtriser un circuit.

Par contre, au niveau sensations, c'est la baffe. En effet, l'impression de vitesse est tout simplement flip-pante ! Votre voiture roule à une vitesse phénoménale, et les dénivelés du tracé sont particulièrement bien rendus. Dans certains circuits, on se croirait presque dans des montagnes russes, d'autant plus qu'on voit la route très loin devant soi.

Lorsque vous sortez de la route ou que vous tamponnez des concurrents, votre voiture effectue des bonds impressionnants, et pas toujours très pénalisants.

Même sur une machine modeste, l'animation vaut le déplacement ! En fait, l'image est composée de décors en 3D (tunnels, tribunes, ponts...) et de sprites dessinés, comme les voitures, les arbres et les panneaux. En mode "Full Detail", même si ça reste assez sommaire, les graphismes sont fournis, et bougent à une telle vitesse que l'on reste collé à son fauteuil par la force centrifuge ! De plus, il existe un mode "turbo", où là, c'est vraiment de la folie pure !

Au niveau sonore, c'est pas mal non plus : vous entendrez le rugissement du moteur en plein effort...

Mais le top du top, le rayon de soleil, l'idée géniale, c'est le jeu à deux ! Dans ce cas, comme sur les consoles, l'écran se divise en deux horizontalement, et un joueur pilote en haut et l'autre en bas. Les deux opposants se partageront clavier, joysticks et souris, et joueront donc simultanément sur le même ordinateur. Et là, c'est tout simplement grandiose : l'animation ne ralentit qu'un tout petit peu, et les parties vont s'enchaîner sans qu'il n'y ait rien que vous puissiez faire ! Attendre son adversaire pour le prendre en chasse, lui faire une

lui rentrer dedans, sont autant de plaisirs qui vous sont offerts avec cette formule. Et si vous êtes tout seul, vous pouvez même demander à l'ordinateur de jouer l'un des pilotes...

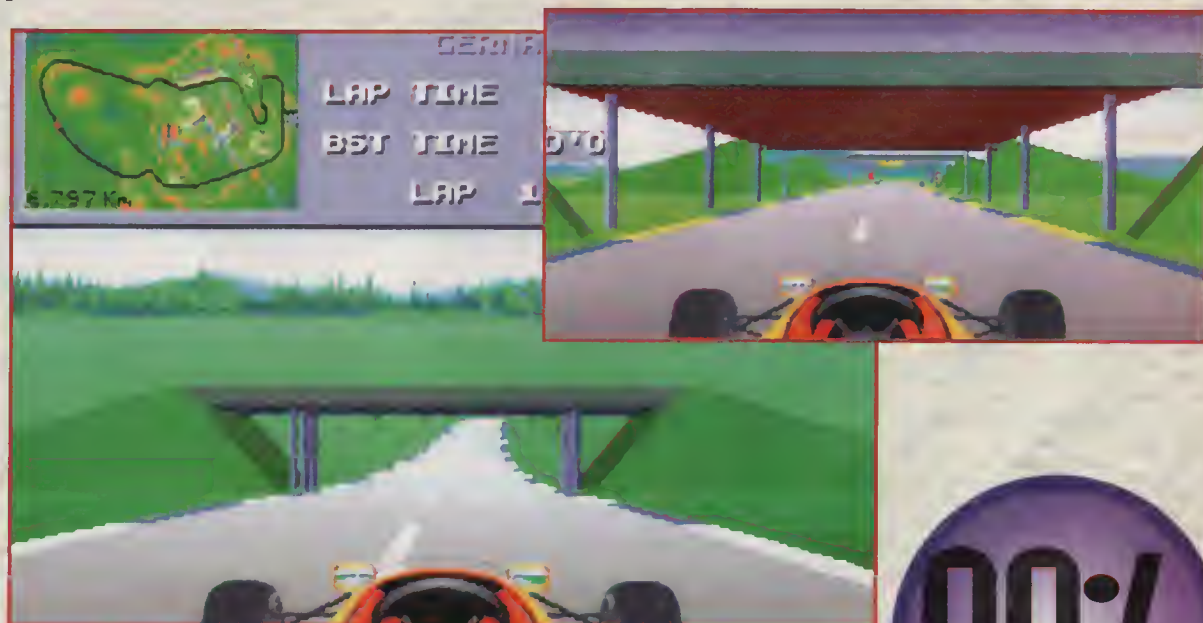
C'est clair, au niveau réalisme, Vroom est très loin d'égaler les autres jeux de F1 sur PC, mais alors question fun et sensations, je ne lui vois guère de concurrents, surtout quand deux joueurs s'affrontent ! Tout le monde peut y jouer, tout le monde doit y jouer : je sens que Vroom va faire un tabac !

150



Voilà le menu de paramétrage qui apparaît avant le début de la course. C'est vrai, il est plutôt sommaire... mais l'amour est aveugle !

L'impression de vitesse est d'autant plus forte quand vous passez sous ce genre de structures. Il vaut mieux avoir digéré avant de jouer à Vroom !



On ne se rend pas compte sur la photo, mais cette section du circuit d'Hockenheim, en Allemagne, fait penser à des montagnes russes, tellement les dénivelés sont importants.



K240

-UTOPIA 2-

SUR AMIGA 600/1200 • EDITEUR GREMLIN

Économie et conflit sont à l'ordre du jour pour le grand retour d'Utopia. Dans l'espace profond, personne ne vous entendra cliquer !



SEISMIC PENETRATOR

COST = 120000

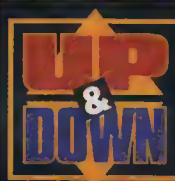
MONEY = 353890



PROVIDES THE CAPABILITY TO LOCATE AND EXTRACT THE EXTREMELY VALUABLE TRAXIUM AND NEXOS ORES, WHICH EXISTING MINES CANNOT EXTRACT.

PREV NEXT PURCHASE CLEAR END

En cours de jeu, vous pourrez, si vos finances vous le permettent, acheter des brevets à une corporation terrienne du nom de Sci-Tek. Au prochain passage du vaisseau Impérial, les plans vous seront délivrés et vous pourrez démarrer la construction de nouveaux gadgets.



- ▲ L'ergonomie de l'interface.
- ▲ L'extrême richesse de possibilités d'action.

- ▲ L'originalité du scénario.
- ▼ Les graphismes auraient peut-être pu être plus réussis, ou l'animation plus fluide, mais vraiment, je chipote.

Voici l'un des adversaires les plus coriaces que vous aurez à affronter. Rien qu'à voir sa tronche, on a envie de signer l'armistice.

THE RIGELLIAN CONFEDERATION

(RIGEL SYSTEM)

AN ANCIENT AND HIGHLY ADVANCED CULTURE WHO REFUSE ALL ATTEMPTS TO OPEN TRADE NEGOTIATIONS. LITTLE IS KNOWN ABOUT THEM. SUSPECTED DEADLY.

[DIFFICULTY: HARD]

Nous sommes en 2380, et l'Empire Terrien, autrefois florissant, connaît de graves problèmes. En effet, l'avidité des hommes l'a conduit à épuiser presque entièrement les ressources minières de la cinquantaine de planètes sous son contrôle. Les rares astres dont le sous-sol n'est pas encore épuisé parlent à présent de faire sécession afin de se concentrer sur leur approvisionnement propre, au risque de précipiter leurs voisins dans la misère la plus totale. On est donc aux portes d'une guerre interstellaire des plus destructrices, lorsque des astronomes découvrent une nouvelle galaxie en orbite autour de la nôtre. Au sein de cette dernière se trouve un gigantesque champ d'astéroïdes, regorgeant des métaux les plus rares, et qui attire les convoitises d'hommes confrontés à la pénurie depuis bien longtemps. Mandaté par l'une des plus importantes compagnies minières de l'Empire, Tetracorp, vous allez prendre la tête d'une expédition visant à coloniser le fameux secteur K240, et surtout à en soustraire le précieux minerai. Un jeu d'enfant, pensiez-vous, seulement voilà, il semble que vous ne soyez plus seul...

DU PAIN, DU VIN, DU MARTIEN

Ce scénario, plutôt bien ficelé, marque le grand retour du programmeur anglais Graeme Ing, quelques années après le génial Utopia. A l'instar de ce dernier, K240 est un jeu de stratégie se décomposant en deux phases dis-

tingentes. En effet, il vous faudra tout d'abord mettre en place une foule d'installations pour rendre possible la vie en ce milieu hostile, puis mener vos forces armées à la victoire contre les "indigènes", pas décidés du tout à laisser toutes ces richesses leur passer sous le nez. Cependant, vous êtes pour ce faire confronté à un problème inhabituel dans ce genre de jeu : la surface dont vous disposez. Eh oui, c'est bien un astéroïde que vous devez coloniser et non une planète, et la totalité du terrain disponible couvre à peine la moitié de l'écran. Bien sûr, la majorité des bâtiments que vous allez construire sont étudiés en conséquence - ce sont des gratte-ciels qui n'occupent qu'une faible portion du sol -, mais vous vous retrouverez très vite à l'étroit si vous ne trouvez pas de débouchés à votre expansion. De plus, il existe dix types de minerais différents aux noms bizarroïdes (je me demande notamment à quoi peut bien ressembler le "bytanium"), et tous ne sont pas présents sur l'astéroïde sur lequel vous avez jeté votre dévolu. Vous allez donc construire votre premier chantier naval afin de produire rapidement de petits vaisseaux-éclaireurs que vous affecterez à des missions d'exploration. Une fois quelques autres "cailloux" découverts, demandez à ces mêmes explorateurs de faire des prélèvements afin de jauger s'il est rentable d'aller y installer une base ou pas. Naturellement, tout cela coûte



Bondé à craquer de structures diverses, voici à quoi ressemblent vos astéroïdes au bout de dix minutes de jeu. C'est bien simple, on dirait Tokyo suspendu dans l'espace.

fort cher, et vous allez très vite vous retrouver à court de crédit pour poursuivre votre colonisation. Heureusement, un vaisseau-cargo Impérial vient, une fois par an (un jour dure à peu près deux secondes), prendre livraison de votre surplus de métaux, pour lequel vous serez grassement rétribué. Attention, ce transporteur n'effectue pas le tour de tous les astéroïdes sous votre contrôle, il vous appartient par conséquent d'acheminer le produit de vos mines vers un point central assumant la fonction d'entrepôt géant. Bref, les années passent, et tout semble ainsi se dérouler tranquillement, troublé seulement par quelques événements aléatoires tels que des ruptures de pipe-lines et autres pannes diverses vous occasionnant de petits tracasseries, jusqu'au jour où l'un de vos explorateurs découvre un astéroïde déjà occupé...

QUAND "COLONS" RIME AVEC "BASTON"

En effet, K240 comporte six races extraterrestres différentes (en autant de niveaux de difficulté croissante) qui ont exactement le même but que vous et comptent bien s'approprier les richesses du secteur K240 à leur seul profit. Une telle rivalité ne peut, à terme, qu'engendrer un conflit, aussi la partie dégénère-t-elle rapidement en wargame (temps réel) des plus violents. A ce propos, l'arsenal mis à votre disposition par le programmeur de K240, est très impression-

nant, puisqu'on ne dénombre pas moins de huit vaisseaux de combats différents, à bord desquels seize types d'armement distincts peuvent être installés, sans compter la dizaine de missiles ballistiques que vous pouvez également produire dans vos silos. Si l'on est un peu dérouté de prime abord devant un aussi vaste choix, avec un peu d'habitude on commence à entrevoir les possibilités de chacun de ces engins de mort, et très vite on se surprend à échafauder des stratégies très poussées pour faire mordre la poussière à ses rivaux. Je vous conseille par exemple de charger vos petits chasseurs rapides, tels que les Combat Eagles ou les Destroyers, d'armement air-air (genre canon à plasma) afin de les utiliser à des fins d'interception de la flotte ennemie, tandis que quelques Terminators et cuirassés bourrés de bombes et napalm font merveille (enfin, merveille, tout dépend de quel point de vue on se place !), lorsque vous ordonnez l'assaut d'un astéroïde ennemi. Pour vous éviter de répéter mille fois les mêmes actions, il est possible de gérer vos vaisseaux individuellement ou de les regrouper en flottes (jusqu'à un maximum de huit simultanément) agissant de concert, ce qui est très appréciable (tout ceux qui ont joué à Dune 2 comprendront aisément ce que je veux dire). On retrouve la même diversité en ce qui concerne les missiles que vous pouvez expédier droit sur les enfoirés d'en face. Certains se scindent en trois, juste avant l'impact, tandis que d'autres

PUBLICITE



AVANT

PINKY CORP.

Vos voisins font un tapage infernal tous les soirs jusqu'à 4 heures du matin ? Un nouvel immeuble récemment construit en face de chez vous détruit votre panorama ? Faites appel à la Pinky Corp, pour tous travaux de nettoyage ou d'expropriation ! Grâce à l'emploi de technologies de pointe, Pinky Corp massacre vos voisins sans même souiller vos chaussures ! Pinky Corp, c'est déjà plus de 20 milliards d'extraterrestres exterminés, satisfaits ou remboursés !

APRES



Voici l'un des coups les plus vicelards que vous puissiez faire à vos adversaires : achetez un gigantesque moteur et placez ce dernier sur un astéroïde inoccupé. Il ne vous reste plus alors qu'à propulser votre caillou droit vers l'ennemi, si vous parvenez à entrer en collision avec lui ; vous pouvez être sûr qu'il n'en réchappera pas.

POSSIBILITÉ D'INSTALLATION SUR DISQUE DUR.

K240

-UTOPIA 2-

créent de gigantesques incendies, très efficaces sur les astéroïdes surpeuplés, ou encore provoquent d'impressionnants orages magnétiques qui balayent toute la surface du "caillou", endommageant tout ce qu'ils touchent. Et puis, bien sûr, il y a les "classiques" missiles thermonucléaires, mais ceux-là sont à utiliser avec discernement. En effet, s'ils sont d'une redoutable efficacité (ils font purement et simplement exploser intégralement l'astéroïde), ils ne laissent derrière eux rien que vous puissiez exploiter et font dangereusement monter le taux de radioactivité dans un périmètre assez large. Vous l'aurez compris, la phase "guerrière" est de loin la plus réussie de K240 ; il ne s'agit pas simplement, comme c'est trop souvent le cas dans ce genre de jeu, de produire des unités pour les envoyer droit sur l'ennemi sans employer de tactique particulière. De plus, l'intelligence artificielle des diverses races aliens est très élevée, chaque type d'extraterrestre possède ses propres armes, parfois très surprenantes, ainsi que ses stratégies de prédilection. Ce n'est qu'avec l'habitude que vous apprendrez à les connaître, puis à les contrer efficacement. Enfin, s'il n'existe que six niveaux différents, l'ordinateur génère aléatoirement le nombre, la position ainsi que les ressources des astéroïdes à chaque nouvelle partie, il est donc possible d'y jouer indéfiniment sans jamais revivre les mêmes événements.

UNE INTERFACE TRES "PRO"

Pour ce qui est de la réalisation de K240, il faut reconnaître que le très bon côtoie le moins bon. Les graphismes, en 3D isométrique à la Sim City 2000, sont loins d'atteindre la perfection de ce dernier, sans mériter pour autant le qualificatif de "moches". Comme vous ne disposez pas de beaucoup d'espace, les bâtiments ont tendance à être placés les uns sur les autres, ce qui donne parfois une impression de fouillis. Heureusement, il est pos-

sible de faire pivoter les astéroïdes pour les observer sous tous leurs angles, ou même de faire disparaître les buildings pour ne laisser que des marquages au sol, ce qui redonne de la clarté à l'ensemble. L'animation n'est pas non plus exempte de tout reproche, le déplacement des vaisseaux étant un tantinet saccadé. Rassurez-vous cependant, cela n'altère en rien le bon déroulement du jeu ou le plaisir que l'on éprouve à y prendre part. En revanche, les bruitages ne souffrent d'aucune faille, les diverses explosions, décollages ou atterrissages étant accompagnés de voix digitalisées (féminines et d'une pureté impeccable) ou de sirènes d'alerte à donner froid dans le dos. Mais ce qui impressionne le plus dans K240, c'est la qualité de l'interface au travers de laquelle vous allez vivre vos aventures. Comme vous le soupçonnez sûrement, K240 est un soft assez complexe, et la pléthore d'options qui vous sont offertes se traduit par un nombre astronomique d'icônes (plus de 90 !). Aussi, pour vous aider à vous y retrouver, le jeu met à votre disposition de très puissants outils. Il est par exemple possible, comme sur le Workbench 3.0, "d'extraire" les icônes dont vous vous servez le plus fréquemment, pour les fixer de façon permanente sur votre tableau de bord, une option que l'on est plus accoutumé à trouver sur les programmes professionnels que dans l'univers du jeu vidéo, fut-il de stratégie. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez affecter aux touches de fonction les vues "zoomées" de vos astéroïdes, ce qui vous évite d'incessants allers et retours sur la carte, ou encore faire de même avec les constructions les plus fréquentes, à l'aide des touches numérotées cette fois-ci. Bref, tout a été conçu pour que le joueur se sente rapidement "comme chez lui", et croyez-moi, vu la richesse du jeu, ce n'est pas du luxe ! Bref, s'il ne subsistait qu'un adjectif pour définir K240, celui-ci serait incontestablement "passionnant". Et comme la version

UNE COLONIE EN KIT



Vous venez de débarquer, votre transporteur a placé un module de survie (1). Commencez donc par assurer pour vos colons l'approvisionnement en nourriture (2), en air (3) et en eau (4). Puis fabriquez un entrepôt pour stocker les excédents (5).

Il est maintenant urgent de penser à démarrer vos exploitations minières. Il existe trois types de mines distincts qui récoltent différentes sortes de minerais : les "classiques" (6), les mines "grande profondeur" (7), et les "pénétrateurs sismiques" (8) (sic), ainsi qu'un nouvel entrepôt pour ces précieux métaux (10). Évidemment, vous aurez également besoin de vous fournir en énergie (9) pour faire fonctionner tout cela. Tiens, le cargo Impérial (11) vient d'arriver, il faut penser à transférer vos métaux à bord afin de toucher en retour un juste salaire.



Maintenant que vos colons disposent de toutes les matières premières nécessaires, il est temps de penser au superflu. Allez, hop !, un petit commissariat (12) pour maintenir l'ordre, et un hôpital (13) pour s'assurer qu'aucun vilain virus ne se propage.

Ça va, vous suivez toujours ? Chic, le cargo Impérial est reparti, ce qui signifie que vous venez de gagner tout plein de braquages. Ça tombe bien, car il va maintenant s'agir d'équiper militairement votre astéroïde pour éviter qu'il ne représente une proie trop facile. Un chantier naval (14) ainsi qu'une usine d'armement (15) pour vous constituer une petite flotte, et des hangars souterrains (16) pour la parquer. Quelques tourelles anti-aériennes (17) ne peuvent pas faire de mal, et un silo à satellites (18) va vous permettre de construire, puis de lancer vers les astéroïdes ennemis des espions vous rapportant leurs maudits faits et gestes. Enfin, quelques bons silos à missiles balistiques (19) viennent compléter votre arsenal. Vous voilà paré !



finale de ce jeu devrait être intégralement traduite en français, je ne vois pas ce qui vous retient de courir faire l'acquisition de ce dernier !

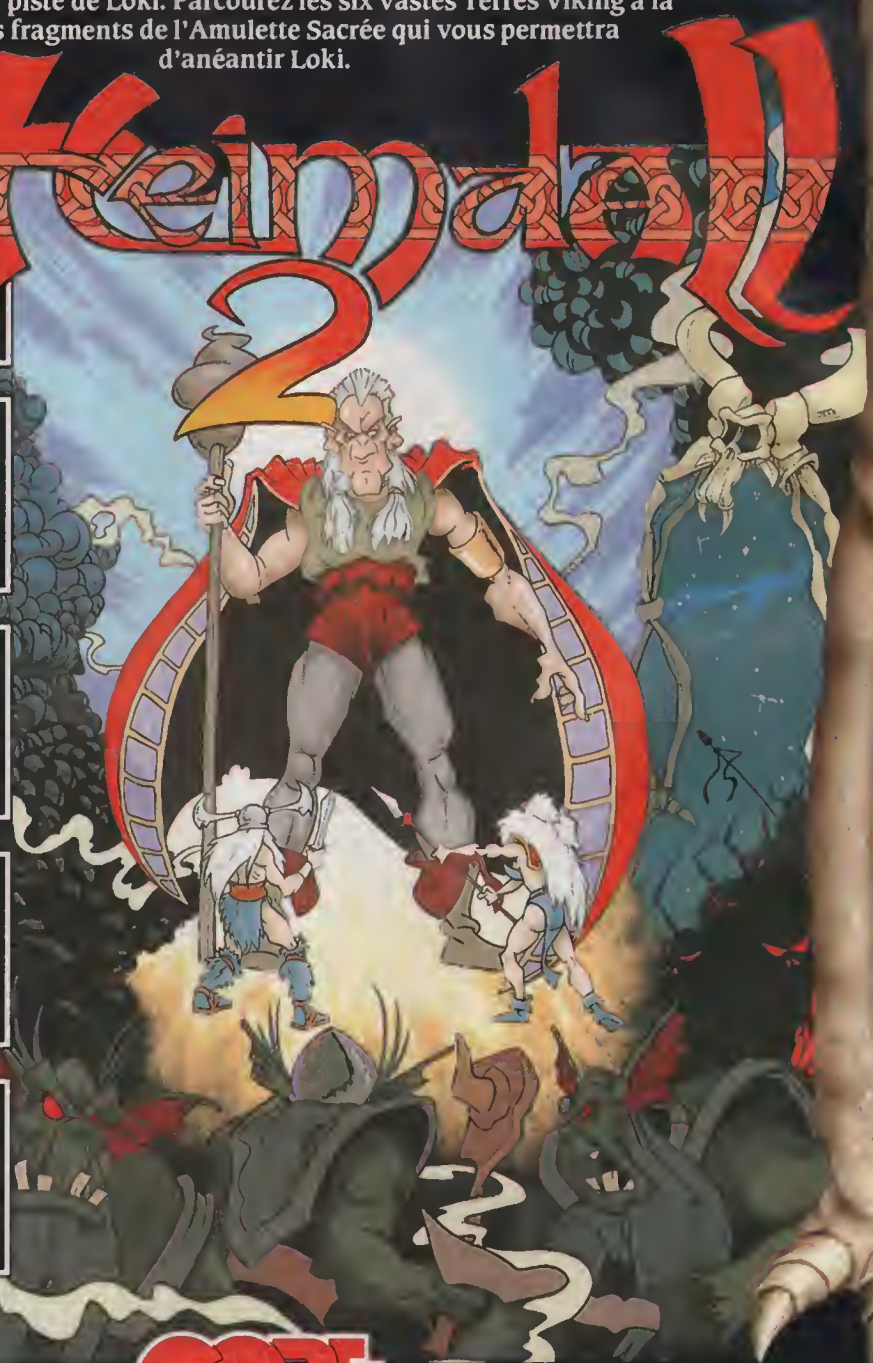
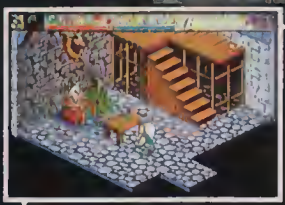
Pinky

92%

Le diabolique Loki et ses terribles guerriers Hakrats sèment la terreur sur les terres d'Yggdrasil. Ils deviendront bientôt trop puissants pour que les habitants puissent résister. Seuls les Dieux peuvent mettre un terme à ces ravages. Il est grand temps d'intervenir...

Jouez le rôle de Heimdall, sacrifiez votre divinité en retournant parmi les mortels sur la piste de Loki. Parcourez les six vastes Terres Viking à la quête des fragments de l'Amulette Sacrée qui vous permettra d'anéantir Loki.

Heimdall 2



COMMODORE AMIGA (1 MEG ONLY)
A1200 ENHANCED VERSION
AMIGA CD32

Savoureux mélange des meilleurs jeux de réflexion, Diggers possède plus d'un atout dans son sac. Hélas, l'ergonomie mal conçue de l'interface ne permet pas d'en profiter pleinement.

Des monstres viennent vous polluer sans cesse l'existence. N'oubliez pas de les localiser afin de mieux protéger vos p'tits gars. En pénétrant dans la cabane, vous pourrez vendre vos pierres et acheter du matos.



Réputé aux quatre coins de la galaxie par les plus grands commerçants du Sentier Centaurien, la planète Zarg provoque bien des convoitises. Son sous-sol maintes fois retourné par les tremblements de terre, renferme de précieux minerais que beaucoup s'emploient à extraire. Tels les cowboys et leur ruée vers l'or, les Zargiens passent le plus clair de leur temps dans d'étroits couloirs à la recherche de quelques pierres de valeur. Le gouvernement de la planète décide de protéger ses richesses en autorisant les travaux d'excavation pendant seulement une petite partie de l'année. De plus, il ne pourra y avoir que deux races de mineurs dans une même mine. Mais tout

ceci ne nous empêchera pas de creuser comme des cinglés, quoi qu'en pensent les services concernés... Eh, eh !

TE MINE PAS VIEUX, Y EN AURA POUR TOUT' LE MONDE !

Le jeu débute dans le bureau de l'administrateur du service des mines. A défaut d'y ramener votre voiture, vous pouvez y choisir une race de mineur, l'endroit où vous désirez creuser, mais aussi reprendre ou sauvegarder une partie. Il existe quatre races de mineurs : les Manouches, les Krishniches, les Dipsos et les Carriers. Chacune d'elle présente diverses qualités dont la force, l'intelligence, la robustesse et la rapidité. C'est ainsi que l'on découvre que si les Carriers sont aussi forts que Stallone, ils n'en sont pas moins crétins. Je vous laisse donc sélectionner vous-même les personnages qui vous correspondent le mieux. Ce choix effectué, vous devrez diriger le pointeur de la souris sur l'une des trente trois zones que comprend la carte de Zarg. Je suis en fait un gros menteur, puisque seules deux zones vous sont accessibles au départ, mais c'était un habile moyen de vous indiquer le nombre total de niveaux. Bref, vous voilà fin prêt pour plonger dans les entrailles de la terre.

UNE DURÉE DE VIE QUI N'EN FINIT PLUS

Vos cinq mineurs se tiennent là, devant les bureaux de l'administrateur. Vous sélectionnez chaque personnage l'un après l'autre, soit en cliquant directement dessus, soit en cliquant sur le numéro qui lui correspond sur la partie basse de l'écran ; et vous pouvez entreprendre différentes actions. C'est là où ça se complique. Hormis le fait de marcher, de courir ou encore de sauter, vous pouvez creuser dans n'importe quelle direction (sauf vers le haut, bien sûr), ramasser ou poser un objet, vous téléporter vers la sortie de la mine, et tout cela avec l'aide du bouton droit de la souris. Cette succession de menus ne se montre pas très convaincante tout au long du jeu. En effet, beaucoup d'actions doivent être effectuées avec un minimum de rapidité, et ce système de commande permet justement tout, sauf d'être rapide. Il en résulte une perte de contrôle du mineur pouvant malheureusement entraîner sa mort immédiate. Car c'est bien là le problème, une question de rapidité. Imaginez en effet que vous soyez, avec un p'tit gars, en train de creuser de longs couloirs horizontaux afin d'y installer des rails et des wagons. Imaginez maintenant qu'un autre p'tit gars, à qui



vous n'avez rien demandé, commence à entamer la croûte terrestre dans le sens vertical ; votre beau couloir se trouve complètement foiré et vos espoirs d'entreprendre consciencieux s'envolent. Devant un tel massacre, vous essayez de cliquer sur le p'tit gars en question pour lui foutre une raclée, mais celui-ci se casse vite fait hors de l'écran et vous devez appuyer à toute vitesse sur l'un des cinq numéros pour le sélectionner enfin. C'est alors qu'un second p'tit gars arrive en courant, poursuivi par un fantôme. Vous tenter de lui porter secours en cliquant sur le numéro qui lui correspond, et pof, impossible de savoir de qui il s'agit. Le numéro 1 ? Le 2 ? Ou peut-être le 5 ? Le temps de tomber dessus et le p'tit gars se fait scalper la couenne. Comme vous pouvez le constater, c'est assez fouillis. De plus, les dédales de galeries sont si importants, que l'on a parfois bien du mal à se situer et il n'existe pas de vue générale. Il ne



▲ Il est suffisamment rare de voir un programme original pour qu'il faille le souligner.

- ▲ La taille et le nombre de niveaux laissent présager de très longues heures de jeu.
- ▲ Les graphismes sont réussis et variés.
- ▼ L'intérêt du programme est desservi par un système de commandes mal foutu.
- ▼ Vos personnages prennent souvent des initiatives déconcertantes.

faut pas non plus perdre de l'esprit qu'une autre race de mineurs se trouve dans les parages, qu'ils viendront vous attaquer sournoisement et que vous n'aurez que les bruits pour vous indiquer l'agression. M'enfin, on finit quand même par s'en sortir, même si cette foutue interface dessert le jeu sur plus d'un point.

Lorsqu'un p'tit gars découvre une pierre précieuse, un bruit se fait entendre et celle-ci apparaît bien en évidence. Vous n'avez plus qu'à la prendre, sachant que chaque p'tit gars peut porter plus ou moins de choses selon sa forme physique. Une fois les poches pleines, vous devez le téléporter à la surface pour faire fructifier votre bien à la bourse. Vous en obtiendrez plus ou moins d'argent selon le cours et devrez même, dans certains cas, revenir plus tard

en attendant que la pierre que vous détenez soit proposée à l'achat. Il existe en effet plus de cinq sortes de minerais et seulement trois guichets... Une fois la vente terminée, deux choix s'offrent à vous : économiser ou bien dépenser. Dans le second cas, un magasin se trouve juste en face de la bourse. Vous y trouverez tout ce qu'il faut pour améliorer votre travail (wagons pour ramasser les métaux, tunneliers, ascenseurs...), mais aussi quelques articles précieux pouvant vous préserver la vie : bateaux gonflables pour traverser des étendues d'eau, portes anti-inondations, etc., car plus vous avancerez dans le jeu et plus le boulot deviendra difficile. La fonte des glaces peut entraîner l'inondation des galeries, les sols humides s'effondrent facilement... Une vrai galère. Il s'agit donc de

faire judicieusement le poids entre les dépenses et la rentabilité de votre affaire, et ce afin d'obtenir le plus rapidement possible la somme nécessaire pour terminer les niveaux.

SIMPLE, MAIS DE BON GOUT

Si les graphismes sont loin d'être révolutionnaires, il n'en reste pas moins réussis compte tenu de la morosité évidente de l'environnement. Représenter une mine n'est

pas, a priori, chose facile. Les graphistes s'en sont bien sortis, avec une exploitation judicieuse des 256 couleurs du mode VGA et un souci du détail poussé quant à l'animation des p'tits gars. Le tout est accompagné de bruits plutôt sympa et très instructifs (les bruits sont pour la plupart source d'indices). Diggers offre donc un concept résolument génial, mais la conception douteuse de son interface ne permet pas de l'apprécier pleinement. Dommage, les p'tits gars !

Lord Casque Noir

DIGGERS

SUR PC • EDITEUR MILLENIUM

L'achat d'ascenseurs et autres ustensiles vous permettra d'optimiser votre travail. Mais attention, car l'argent perdu devra aussitôt être regagné pour finir le niveau. Un menu de commandes contextuel apparaît dès que vous cliquez sur l'objet en question.



La bourse vous permettra de faire fructifier vos biens.

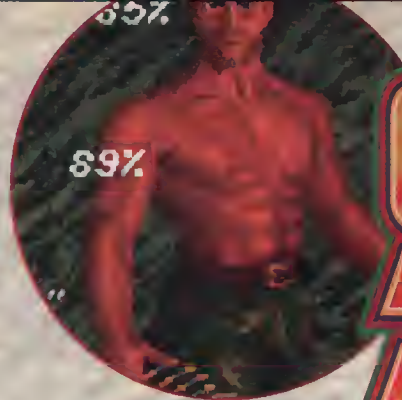


Une pression sur le bouton droit de la souris libère le menu "action". Celui-ci se compose de plusieurs sous-menus d'une utilisation peu pratique. C'est d'autant plus dommage, que le jeu est d'un grand intérêt.



**UN NIVEAU DE TAILLE MOYENNE...
LES P'TITS GARS ONT DU BOULOT SUR LA PLANCHE**

82%



SABRE TEAM

Un jeu entre
stratégie et wargame
qui ne remplit pas
toujours sa mission.

SUR PC ET AMIGA 1200 • EDITEUR KRISALIS



Une
vue sa-
tellite
appa-
rait
pour
vous
indi-
quer la
trajec-
toire et
l'im-
pact de
vos
balles.

panoplie d'armes disponibles est d'autant plus impressionnante que chacune d'elles n'accepte qu'un type de munition. Si par un malheureux hasard, vous deviez vous tromper de balles, votre arme serait inutilisable. Une option d'équipement automatique aurait été la bienvenue. Dans l'étape suivante, vous placez vos hommes sur le terrain. A l'instar d'un wargame, chaque soldat dispose d'une somme de points d'action qu'il faut gérer le plus intelligemment possible. Chaque mouvement, chaque geste que vous effectuez, demande plus ou moins de points. Il faut, par exemple, quatre points pour avancer d'une case en diagonale, un point pour tourner d'un quart de tour, quatre points pour charger son arme avant de tirer et six points pour tirer... "Ah zut, j'en ai plus que deux, ah non c'est vraiment trop bête ça ! Aïe, que faire ? Eh bien, tu n'a plus qu'à passer ton tour, mon gars." Faites donc atten-

tion de disposer de suffisamment de points pour entreprendre tout ce que vous aviez prévu de faire.

UN CONCEPT SYMPA, MAIS LÉGEREMENT DÉPASSÉ

Le jeu, qui comporte pas moins de cinq niveaux, se déroule sur un terrain isométrique avec une représentation transparente des bâtiments. En clair, le toit d'une maison disparaît dès que vous pénétrez à l'intérieur. De même, un terroriste placé dans une guitoune est entouré d'un cercle transparent. Votre but consiste évidemment à tous les dénicher et à leur pêter la tronche. Vous pouvez consulter une carte des lieux en interrogeant l'ordinateur de poche. Elle sert également à vous indiquer la trajectoire d'une balle lors d'un tir, en apparaissant promptement à l'écran. Lorsque c'est au tour de l'ordinateur, vous aurez droit à un superbe écran en 256 couleurs et à quelques bruitages

Spécialisé dans la lutte anti-terroriste, le Sabre Team se compose de quatre hommes armés jusqu'aux dents. Le problème, c'est qu'ils sont extrêmement crétins et que vous allez devoir tout leur expliquer. La première étape consiste à former le groupe en sélectionnant, d'après

leur C.V., quatre gars parmi les huit disponibles. Chacun d'entre eux possède ses propres caractéristiques et peut, de ce fait, porter plus ou moins de choses en même temps. Le poids du chargement influe bien évidemment sur son comportement, voire sur sa taille si vous y allez vraiment trop fort (c'est ce qui est arrivé à Calor, maintenant elle est minuscule). La



▲ Les missions à effectuer sont originales et bien pensées.

- ▲ On s'y croirait.
- ▼ L'action est beaucoup trop lente.
- ▼ La réalisation laisse un arrière-goût de jeu vieillot.
- ▼ Pas de chargement automatique des membres de l'équipe.



PC

Name: D. Adamson
Strength: 94%
Marksmanship: 64%
Initial AP: 40 Loaded AP: 31

1. MP5K
9mm, 30 Round magazine x1
2. MP5SD
3. MP5K
4. L2A3 Sterling
5. co. on.

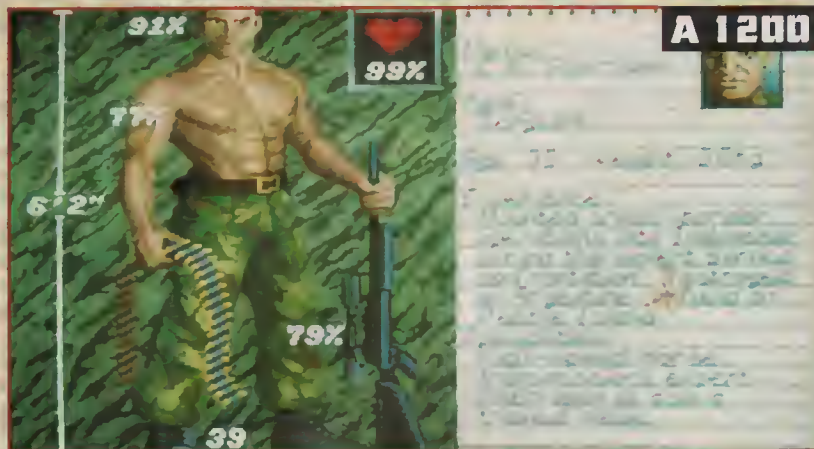
4 x Self-Loa
2 x M16A2
4 x L2A3 St
1 x SA-80
2 x L7A2
2 x G3
17 x 9mm, 30
10 x 9mm, 34
3 x 7.62mm,
14 x 7.62mm,
10 x 5.56mm,
4 x 50 bullet
15 x Stun gran
10 x PC gran

Name: Medical Kit
Description: A vital piece of equipment containing a wide range of surgical and first aid items. A player holding the pack will be able to repair any injuries he may have suffered during battle.

PC

GRAPHISME 13 BRUITAGE 10 MUSIQUE 14 ANIMATION 9 MANIABILITÉ 14 DURÉE DE VIE 14 ORIGINALITÉ 15

GRAPHISME 12 BRUITAGE 10 MUSIQUE 10 ANIMATION 10 MANIABILITÉ 14 DURÉE DE VIE 14 ORIGINALITÉ 15



traduisant les actions des terroristes. En écoutant attentivement ceux-ci, vous pourrez avec beaucoup de chance, déterminer leur position... mais ne rêvez pas trop quand même. Outre le déplacement de vos soldats, vous pourrez ramasser des objets, jeter des grenades (sans oublier de les dégoupiller), délivrer les otages... La version PC du programme comporte deux modes de fonctionnement, l'un en plein écran (comprenez une moitié d'écran) mais sans scrolling, et l'autre dans une fenêtre plus petite mais avec un scrolling. La version 1200 n'apporte rien de plus que la version

500 (testé dans le Joystick n° 32) hormis les quelques écrans intermédiaires. Malgré tout cela, Sabre Team souffre d'une réalisation trop sommaire. Les graphes paraissent vieillots, la musique et les bruitages ne cassent pas des briques, et l'interface souffre de quelques défauts. C'est d'ailleurs la même — à quelques exceptions près — que l'ancienne version Amiga 500. Si vous êtes un adepte de ce genre de jeu, je vous conseille plutôt Special Force de MicroProse, plus ancien mais plus prenant.

LORD CASQUE LOURD



Les bâtiments sont représentés en 3D isométrique. Lorsque vous pénétrez dans l'un d'eux, le toit disparaît afin que vous puissiez continuer à voir vos personnages.

AMIGA

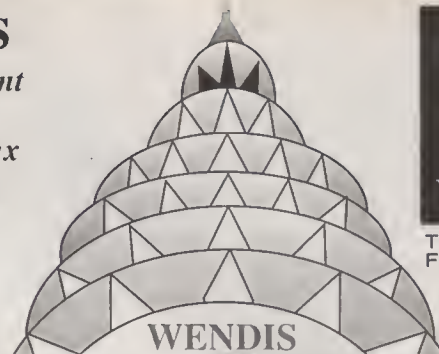
75%

PC

72%

Wendis

De l'équipement
aux logiciels,
tous les niveaux
du multimédia
en direct.



WENDIS

Tél. : (1) 69 82 96 41
Fax : (1) 69 28 99 34
Prix TTC

Top CD-ROM

UFO	299
Outpost	399
7 Guest+DUNE vf	349
B. Steel sky vf	399
Battle isle II	349
Starship Warlock vf	399
Ultima 8 vf	449
Aegis	449



Hit PC CD-ROM US	Hit PC CD-ROM VF ou STE	Hit Disquette PC	Hit CD-32
Myst	Gabriel Knight	Ultima 8	Gunship 2000
Bloodnet	Le Monde de Xeen	F14 Fleet def.	Fury of the fumes
Daemonsgate	Leisure suit L. 6	UFO	Cheos Engine
Ravenloft	Conspiracy (KGB)	Settlers	ZOOL 2
Sherlock Holmes	Goblins III	Cannon Fodder	Lost Vikings
Journey Man	INCA I II	Bloodnet	Saber Team
The Horde	King Quest 6	Sim city 2000	Soccer Kid
The Patrician	Iron Helix	Sim city 2000 vf	Chuck Rock 2
Comanche 100 m.	Lord of the ring	Pacific Strike	Composer Quest
Critical path	Lost in time	Hit Disquette Mac	Guinness Disc Record II
Dragonsphere	Days of tentacles	Sim city 2000	Microcosm
Dungeon Hack	Megarace	Lost in time	Lil' Devil
Quantum Gate	TFX	Indiana Jones VI	Lord of the ring II
Who Shot J.R.	Space. Warlock	PGA golf II	Syndicate
Star Trek 25 th	Myst	Populous	Interno
Under the Kil Moon	Sam & Max	3 ball Deluxe	TFX

Découverte CD PC	CD PC Promotions	Dictionnaire 8 langues	CD PC Chances Anim.
A Hard Days Night	KING Quest V	Top 50 MS Dos Games	Seymour Butts
William Latham	KING Quest VI	Doom, Epic Pinball	Ad Dream Girl
Jump (Bowie)	Loom Us	Blakstone Aliens	Pommania 2CD
Explora (P. Gabriel)	F15 strike Eagle III	World Flight Simulators	The CD Brothel
Composer Quest vf	KYRANDIA	scenario & mission pour	Digital Dancing
Playing with	INCA I	FS, Gunship 2000, B17, X-	Hidden Obsessions
English	Willy Beamish	Wing, F117A, Falcon, ATP	House of Dreams
Berlitz Think	7th Guest US	Secret Weapon of Luft.	Lusty Ladies
Automobile 94	Dune US	+ 10 simulateurs en sharo.	Newave Hookers 2
Art Impressionism	Multimedia Mania	Encore	The After Dark Tri.
Compton's 94	Giga Game	Monkey Island	Tracy beck I L. Y.
Family Doctor	Game Arena	Secret Weapon of Luft.	Betrayal
Atlas Mondial vf	The (Games, Wn., gold) Collec.	Indiana Johns IV Adv.	Night Watch Inter.
World Atlas 4.0	Art History ency	Deamons Gate	Wicked
Microsoft Home	Dr. (Fun, music, Comm...)	Lands of Lore	



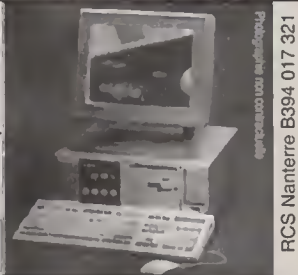
Zortrix (* Audio seul.)	349	Sound Blaster 2	520
Audio Excel Pro 16	490	Sound Blaster Pro	749
MV 16 Ocktet	859	Sound B. Pro 16 Basic	999
Sound FX 16	890	Sound B. 16 CD ASP	1590
Wave Upgrade pour SB 16	890	Wave Blaster	1390
Wave Upgrade pour FX 16	890	DSP	390
Sound FX 3000 Wave	1690	AWE 32	2490
Interface CD		* compatibilité ***** = équivalence	
Paire de HP 4 W. reg. v.	50	Encente Active Benche 80W Trust 10	799
Encente Active blanche 25 W Trust 30	259	Encente Active Design Noir Mahoni	799

Kit CD-ROM Double V. Panasonic LR 562 8 Cables. logi. Carte			
Disponibles avec l'achat d'un lecteur de CD-ROM ou d'une carte sonore			
Grolier Encyclopédie	399	Cheos Continuum	199
Guinness disk of record	199	Return to Zork	249
Compton 94 Inter.	299	Mano is Missing	199
20 th Century	199	Gabriel Knight	229
		Peter & Woll	199

PC Multimédia

486 VLB SX 25	9950
Coffret Multimédia (HP + ampli intégrés) tout monté	
CD-ROM Double Vitesse + Carte son comp. SB2	
Carte écran 1 Mo + Mev 4 Mo + DD 120 Mo	
Joystick + Souris + Ecran SVGA 14" + Windows 3.2 + 3 CD	

486 VLB DX 40	12990
Coffret Multimédia (HP + ampli intégrés) tout monté	
CD-ROM Double Vitesse + Carte son comp. SB2	
Carte écran VLB 1 Mo 16 Millions Cout Win acc.	
Carte contrôleur de disque dur 32 bits VLB + Mev 4 Mo	
DD 340 Mo + Carte son 16 bits compatible SB 16 basic	
Joystick + Souris + Ecran SVGA 14" + Windows 3.2 + 3 CD	



Nom P. :
 Adresse :
 Tél. : CP :
 Ville :
 Pour recevoir le bulletin du club et le catalogue Je m'inscris gratuitement au Wendis-Club
 J'expédie cet encadré à : WENDIS-Club
 9 Avenue Verdier 92120 Montrouge

Je commande J'expédie avec règlement à :
WENDIS-DIRECT 9, Avenue Verdier
 Tél. : (1) 69 82 96 41 92120 Montrouge
 Fax : (1) 69 28 99 34
 Chèque B.C.C.P. Mandat-lettre ☐ Contre rembour. (+35F) ☐
 Port : CD (< 200 f) 10f, CD (>200f) 25f, CD Supp. 10f, Mat35f,
 Désignation Px Unit Qté Prix TTC
 Port .
 Montant

RCS Nanterre B394 017 321

DARKMERE



Bien des années après Cadaver, Core Design remet au goût du jour le jeu d'aventures en 3D isométrique avec le très attendu Darkmere.

**SUR AMIGA
500/1200
ÉDITEUR
CORE DESIGN**



Les orques patrouillent dans les rues en quête d'hommes à dévorer. Celui-ci n'a pas de chance, il est tombé sur vous !



Les rares habitants encore en vie et n'ayant pas encore fui, en sont bien souvent réduits à la mendicité. L'un d'eux vous sera d'un grand secours ; seulement voilà, lequel ?

La famille des arlésiennes de la micro compte à présent, avec la sortie de Darkmere, un membre supplémentaire. Ce n'est pas moins de dix-huit mois de retard qu'accuse le soft, prévu à l'origine pour octobre 1992 ! Accouchement difficile, donc, mais au moins Core aura eu le mérite de mener le projet à terme en dépit de toutes les difficultés rencontrées. Il ne tient plus qu'à vous, de pénétrer dans l'univers

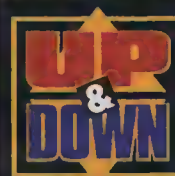
médiéval-fantastique de Darkmere.

UN ELFE PARMIL LES HOMMES

Dans une contrée terrorisée par un dragon du nom d'Enywas, un elfe, bravant l'interdiction formelle d'intervenir dans les affaires humaines, décide de porter secours aux villageois décimés par les assauts du saurien ailé. Au terme d'un combat acharné, Gildorn parvient à tuer et

à vaincre Enywas, mais il est banni par les siens pour sa faute et s'installe parmi les hommes. Pas ingrats pour deux sous, ces derniers le courent bientôt et lorsque le monarque s'éprend d'une jeune elfe amnésique trouvée errante, c'est avec joie qu'ils accueillent l'arrivée d'une nouvelle reine. Cette union porte rapidement ses fruits et Berengaria, en vertu d'une ancestrale tradition elfe, part dans la forêt mettre au monde un prince héritier. C'est à partir de là que les choses commencent à sérieusement se gâter, car les jours passent et la jeune mère ne reparait pas. Malgré une fouille minutieuse des environs, Gildorn ne retrouve, parmi les arbres, qu'un bébé abandonné, son fils. Il sombre alors dans la mélancolie et se terre dans son château, laissant son royaume tomber aux mains de brigands et coupe-jarrets sans réagir. Pire encore, un mystérieux nuage sombre s'avance vers la contrée, et avec lui retentissent à nouveau les chants de guerre, depuis longtemps oubliés, des orques des Montagnes de l'Est. Vous incarnez le Prince Ebryn, devenu un vigoureux guerrier nanti d'une épée enchantée, et allez tenter de remplir la triple mission de mettre fin à la malédiction du Darkmere, repousser les légions du mal et retrouver votre mère disparue. Pour représenter les aventures d'Ebryn, Core Design a opté pour des graphismes en 3D isométriques. Vous déplacez le héros à l'aide du joystick à travers le vaste univers du jeu et parlez avec une

foule de personnages vous permettant peu à peu de progresser. Mais cela ne sera, la plupart du temps, pas gratuit, vos vis-à-vis réclamant bien souvent que vous accomplissiez diverses tâches pour eux en échange de leurs précieux renseignements. Untel (inside) vous demandera de porter un message pour lui, tandis qu'un autre voudra vous voir lui ramener un objet. Tout cela vous oblige à d'incessantes allées et venues, et la taille du jeu étant assez imposante, il est fortement conseillé d'établir un plan des lieux afin de vous y retrouver. Vous trouverez par ailleurs sur votre chemin, de nombreuses clefs jonchant les pavés de la ville. Certaines servent à ouvrir des coffres, tandis que d'autres vous ouvriront l'accès de maisons laissées à l'abandon. En fouillant ces dernières, vous découvrirez de nombreux objets, armes, potions, parchemins ou



- ▲ Les graphismes donnent au soft une solide ambiance
- ▲ Le monde

de Darkmere, très vaste, laisse augurer de nombreuses heures de jeu.

- ▲ Le logiciel est intégralement traduit en français.
- ▼ De nombreux ralentissements sensibles sur A500.
- ▼ Pas de musiques pendant la partie !
- ▼ Aucune installation sur disque dur possible et de très longs temps de chargement.

A première vue, le quartier du temple semble désert. Il jouera pourtant un rôle essentiel dans votre aventure.

Pour vous donner un ordre d'idée de la taille de Darkmere sachez que la portion qui vous est présentée ne représente qu'approximativement 5 % de la surface du premier niveau du jeu, qui en compte trois. Cartographes, à vos crayons !

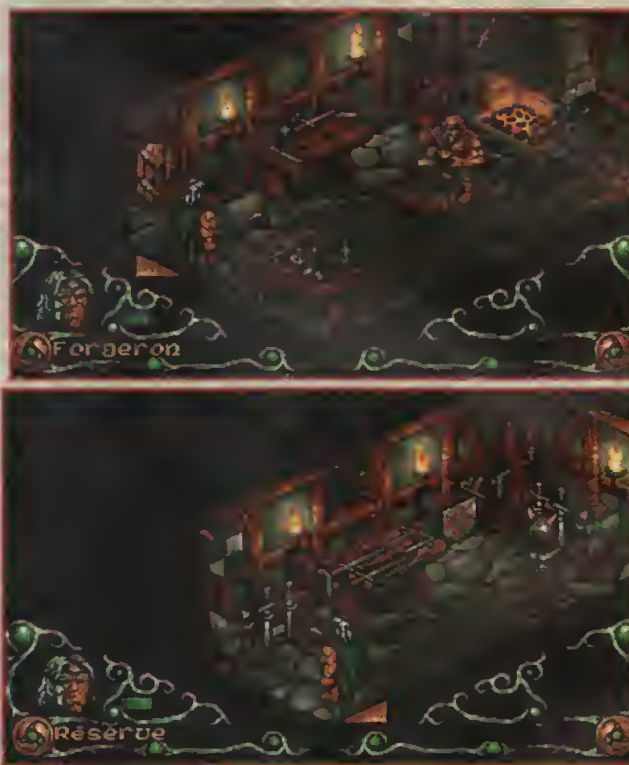
DARKMERE, CITE FANTOME.



encore victuailles régénératrices d'énergie. Ces dernières vous seront particulièrement utiles, car le monde de Darkmere est particulièrement dangereux, et vous risquez à tout moment de tomber sur des bandits, des orques ou encore des dragons qui en veulent à votre vie. Fort heureusement, vous disposez de votre fidèle épée, celle-là même qui occit jadis Enywas, ce qui vous permet de faire des ravages parmi vos ennemis. Darkmere prend alors des allures de jeu d'arcade, Ebryn disposant de deux mouvements (un coup de haut en bas ainsi qu'un autre, transversal celui-là) et enfin d'une parade. Bon plan, votre épée magique se nourrit de l'énergie vitale des monstrosités que vous affrontez, ce qui signifie que chaque coup porté à l'adversaire fait grimper votre barre d'énergie. Attention cependant à ne pas vous attaquer à un personnage innocent, car cela produit alors l'effet inverse et vous ôte de vos forces.

A1200 DE RIGUEUR !

L'un des points forts de Darkmere est incontestablement ses graphismes, particulièrement réussis. L'atmosphère oppressante du jeu est traduite par les rues sombres du village, qu'éclairent difficilement quelques torches à la flamme vacillante. Les personnages sont également finement dessinés, mais on peut regretter que le logiciel ne comporte pas davantage d'ennemis différents. Pour ce qui est de l'animation, un Amiga 1200 est fortement recommandé, car cette dernière ralentit fortement sur A500 lorsque plusieurs sprites se déplacent simultanément, ce qui nuit un peu à la bonne marche des combats. De plus, chaque changement d'écran occasionne de longues secondes de "réflexion" sur les machines à base de 68000, ce qui devient pénible lorsque vous avez un long chemin à effectuer pour vous rendre où vous le souhaitez. L'aspect sonore du logiciel est en re-



Le forgeon et très ennuyé, car il ne dispose presque plus de fer pour fabriquer ses outils, et n'ose pas sortir dans les rues pour aller se réapprovisionner. Voilà un travail qui me semble tout à fait dans vos cordes...

vanche assez bien réalisé, le bruit du vent sifflant dans les rues se mêlant aux cris et ahans lors des combats. Tout juste peut-on regretter qu'aucune musique n'intervienne au cours de la partie, l'unique thème étant joué lors de l'introduction. Bref, voilà un jeu très sympathique (si vous disposez d'un A1200), doté d'un scénario très fouillé et doté de superbes gra-

phismes, mais qui accuse un peu son âge sur le plan technique. S'il était sorti en temps et en heure, Darkmere aurait compté parmi les meilleurs jeux d'aventures/action sur Amiga. Hélas pour lui, il ne s'agit plus en 1994 que d'un logiciel situé dans la bonne moyenne des productions sur cette machine, ce qui n'est déjà pas si mal.

Pinky

En vous promenant un peu dans les rues, vous pourrez faire de nombreuses trouvailles. Vraiment, les gens ne sont pas soigneux, ils laissent traîner leurs cochonneries partout !



CANNON FODDER



Les personnages peuvent traverser les fleuves ou les lacs à la nage.

Comme dans l'industrie du jeu, où les machines fétiches d'hier se retrouvent en clin d'œil sous la flamme du processeur inconnu, la guerre fait rage à l'écran. Ça ne rigole pas dans le secteur, et du reste, Cannon

Fodder veut dire "chair à canon", ce qui donne une idée de l'âpreté des combats qui vont se livrer sur votre écran. Heureusement, pour tempérer tout ça, le jeu a été saupoudré d'une bonne dose d'humour bien corrosif, genre politesse du désespoir, Mash, Good Morning Vietnam, tout ça. Le principe du jeu est simple : on enchaîne des missions, parfois composées de plusieurs phases, avec quelques hommes, de deux à cinq en général. Le paysage, en vue de haut, est très mignon. Suivant le type de mis-

C'est sur ST et c'est un bon jeu. Un très bon même, du genre beau, drôle et intéressant. Et c'est en couleur !



sion, on évolue dans la jungle, dans un décor de neige et de glace ou dans le désert. Comme dans Syndicate, on dirige le personnage de tête, et les autres suivent à la queue leleu, vers l'endroit que l'on a pointé à la souris. Qu'un adversaire ou plusieurs surviennent, et il s'agit de ne pas traîner. À l'aide du bouton droit, on affiche, à la place du curseur de déplacement, une petite mire (une mirette ?) qui permet de viser l'adversaire et de tirer. Lorsqu'un de ceux-ci est touché (ce qui ne manque pas d'arriver sans tarder, puisque vous êtes équipé de mitraillettes), il faut un bon en l'air,

comme une boulette qu'on envoie d'une pichenette. Parfois, un blessé se tord au sol comme un misérable. Humour grincant, mais humour quand même, les mimiques et les attitudes des personnages sont très burlesques. Et dire que tout ça est réalisé avec un empilement de pixels pas plus hauts qu'un lemming ! Près de là, le fleuve charrie quelques cadavres, tandis que des oiseaux survolent le champ de bataille.

GLOU GLOU GLOU

Dans Cannon Fodder, il y a en effet de l'eau, et comme on ne trouve pas forcément un pont, il faut bien se jeter à l'eau pour remplir sa mission. Tant que tous les bâtiments et tous les adversaires n'ont pas été éliminés, la mission n'est pas complète. Mais revenons-en à nos moutons qui sont, euh, une rivière, je vous le rappelle. Donc, on se jette à l'eau, et hop ! miracle de la technique, on nage. Pendant ce temps-là, impossible de tirer tant qu'au moins un homme n'a pas regagné la terre ferme. C'est justement pour ce genre de situation qu'on trouve une option assez intéressante, à défaut d'être pratique à utiliser : le morcellement de l'équipe. On peut en effet diviser son équipe et en profiter pour envoyer un homme en éclaireur, lorsqu'un endroit particulièrement dangereux doit être, euh, pacifié. Dure loi de la guerre (et de la logique), il vaut mieux perdre un homme que l'équipe. Bon plan, on peut aussi diviser le matériel et lui confier une ou deux grenades. Là aussi, on ne perdra pas tout en cas de pépin. Le problème, c'est que le menu "qui permet de" n'est pas pratique du tout.



Dans certaines missions, on intervient dans des villages indigènes. Attention, ne les flinguez pas !



▲ C'est à mourir de rire. Comme à la guerre, quoi, mais le rire en plus.

- ▲ Les animations sont assez rapides.
- ▲ Le graphisme fin.
- ▼ La configuration de l'équipe est compliquée.



Lorsqu'on utilise les grenades ou les roquettes, les bâtiments sautent. Ils retombent aussi, d'ailleurs, et si vous êtes dessous, gare à la casse.



En plus des bâtiments, on trouve des ponts, des barrières et même des véhicules qu'il est possible de piloter !

DES GRENADES ?

Ah, je savais bien que vous me poseriez la question. Ben oui, des grenades. Et aussi des roquettes, que l'on trouve de temps en temps posées près des baraquements ennemis. Comme une option dans un jeu d'arcade, on ramasse la caisse de munitions en passant dessus. Ensuite, il suffit d'utiliser une combinaison des deux boutons de la souris, et boum ! le bâtiment, la canon, l'adversaire, est réduit en miettes. Si vous êtes trop près de l'explosion, vous aussi vous serez réduit en miettes. Bon, maintenant que le décor est aussi sûrement planté qu'un PC mal configuré, vous voyez le principe du jeu. C'est le moment idéal de parler des subtilités que vous allez découvrir dans les missions plus avancées : les véhicules. Yep ! on peut piloter dans le jeu divers en-

gins motorisés. Au menu, moto-neige, camions et hélicoptères ! Pour utiliser un engin, il suffit de cliquer dessus et en avant, les personnages rentrent dedans. Avec les véhicules, il est possible de rouler sur l'adversaire et de l'applatir comme un hérisson sur l'asphalte, et en l'air, on peut lancer des missiles. On le voit, le jeu est vraiment agréable et comme techniquement, ça suit, ça fait qu'en moyenne, ça va fort. Les animations sont fluides, le scrolling est agréable (verticalement, parce qu'horizontalement, pas de scrolling, on passe d'un bout d'écran à un autre bout d'écran) et la bande sonore est plutôt agréable, bien qu'elle manque de sons digitalisés. Bref, c'est un bon jeu.

Moulinex



94%



Par un simple clic en bas à gauche de l'écran, on accède au plan général.



Plusieurs types de paysages se rencontrent pendant la partie : neige, jungle, désert, etc.



NOUVEAU EXCLUSIF

Gagnez

200 JEUX VIDÉOS

sur le

36.68.1166

Tous les jours, durant un mois, joue et gagne le jeu vidéo de ton choix parmi

30 JEUX DIFFÉRENTS

sur tous les modèles de consoles existants

ET TOUJOURS DES CONSOLES SEGA, NÉO GÉO, JAGUAR D'ATARI à GAGNER

Et plein de consoles
Mégadrive, Jaguar
et Amiga sur le :

36.68.1039

CODE
BONUS
145

1000 albums CD
et 20 discman
SONY à gagner
36 68 03 03

Un scooter MBK, des T.V.
couleurs PHILIPS, des
magnétoscopes AKAI :
36 15 code 7 SUR 7

METROCOM : 2,10 F une minute

DUEL FOR THE SKY

EVASIVE ACTION

SUR PC • EDITEUR MINDSCAPE



L'écran se scinde en deux dans le cas de mode multijoueurs, mono-ordinateur



Explosez la tête de votre meilleur copain aux commandes d'un avion ou d'un vaisseau. De l'arcade pure et dure !

le vont se dérouler les combats. La plus ancienne met en scène de vieux coucous de la Première Guerre mondiale ; l'année 1942 correspond bien entendu à la Seconde Guerre mondiale ; la troisième à cette fin de siècle et enfin une dernière période futuriste se déroulant dans l'espace. Vient ensuite le temps des cerises, les oiseaux qui chantent et de l'herbe qui pousse. Oui je sais c'est portnaouak mais les beaux jours reviennent et me voilà de fort bonne humeur. Vient donc ensuite le choix des appareils. Chaque joueurs pourra opter lui-même pour l'aéronef qui lui convient sans pour autant qu'il soit possible de mélanger les différents aéronefs des différentes périodes. Quel dommage ! Imaginez un peu le combat du siècle : un croiseur interstellaire contre un Fokker triplan... D'autres réglages pourront être effectués par la même occasion comme la difficulté, le niveau de réalisme de la simulation, l'armement... Le dernier point concerne évidemment le mode de jeux, seul ou à deux. Dans le premier cas, l'ordinateur prendra le contrôle de l'appareil adverse alors que dans le second, deux micros devront être reliés ensemble. Si vous ne possédez pas le câble nécessaire, un série Null Modem, deux solutions s'offrent à vous : le vol à la tire (une solution risquée) ou l'utilisation du même ordinateur. L'écran se scinde alors en deux dans le sens vertical et vous n'avez plus qu'à définir le

mode de commande pour chacun des joueurs. Evasive Action comporte trois types de jeux. Le "Duel aérien" : un combat jusqu'à la mort entre deux adversaires. Le réarmement de votre appareil s'effectue par le biais de figures acrobatiques, toucher la base ennemie répare un tant soit peu votre avion... La "course aérienne" consiste en une poursuite infernale agrémentée de figures aériennes. Vous pourrez toujours tirer sur votre adversaire pour l'immobiliser pendant un laps de temps et non pour le détruire. Enfin, "Assault" reprend le principe du célèbre jeu du chat et de la souris, chaque joueur endossant le rôle du chat ou de la souris selon qu'il se soit fait toucher ou pas.

UN FACE À FACE DE RAT

Tout est prêt ? C'est bon, on peut y aller les gars ! Selon l'appareil dans lequel vous évoluez, le tableau de bord changera d'aspect. En revanche, vous retrouverez sur chacun d'eux le "moniteur système" et "l'écran de coordonnées". Le premier vous indique le système de bord en cours d'utilisation. Les programmeurs ayant poussé l'aspect arcade jusqu'au bout, tout s'effectue à partir de la manette (ou de clavier, ou de la souris). Vous sélectionnez tout d'abord l'action à effectuer avec le deuxième bouton, par exemple la rentrée du train, et vous déclencher l'action en pres-



▲ Deux joueurs peuvent s'affronter par modem ou bien sur le même écran.

Dans ce dernier cas, l'animation ne ralentit pas.

- ▲ Il existe trois modes de jeux
- ▼ Les appareils gérés par l'ordinateur ne se déplacent pas de manière réaliste ce qui ne facilite en rien les poursuites.
- ▼ Une ergonomie déconcertante.

Le but d'Evasive Action est très clair : permettre à deux joueurs de s'affronter au sein d'un jeu de tir à base de simulateur de vol. Que ce soit en mode "Link" (par câble) ou à deux sur le même écran, Evasive va vous offrir de sacrés moments de rigolade et de sueur froide.

TROIS JEUX, QUATRE ÉPOQUES

La présentation terminée, vous atterrissez sur une page vous invitant à choisir la période pendant laquelle



Pour réparer son engin, il faut se poser puis redécoller.

Les séquences dans l'espace sont les plus réussies. Il existe deux vues extérieures, l'une représentant votre appareil et l'autre votre ennemi



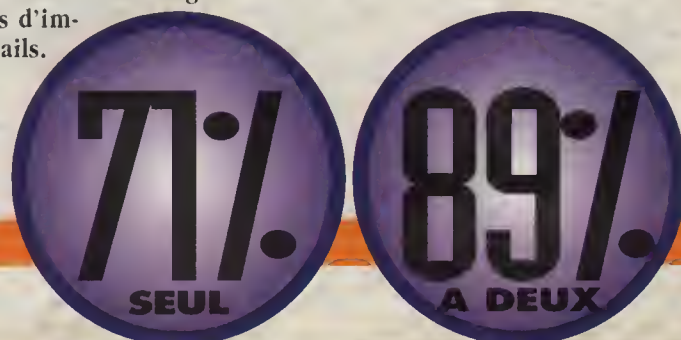
Rien à voir avec un simulateur de vol. Ici, vous ne contrôlez que la vitesse, la direction, le tir et deux ou trois fonctions supplémentaires. Place à l'arcade !

sant le bouton Fire. Le concept est excellent, mais il faut un sacré bout de temps pour s'y faire. Les moments de panique sont nombreux et les erreurs qui en découlent s'avèrent très souvent fatales. Le programme offre aussi une option appelée "séquences narratives". Elle consiste à vous tenir informé de ces diverses options en interrompant l'affichage par une

séquence correspondant à l'événement en cours. Dans le cas du train qui rentre, une vue extérieure s'affichera automatiquement pour vous le montrer. Le second petit moniteur diffuse une image de votre adversaire, vous renseignant ainsi de sa position dans l'espace. La flèche tridimensionnelle vous indique, quant à elle, sa position par rapport à la vôtre. En fonction de l'aéronef utilisé, vous ne disposerez que de deux types d'armes, les mitrailleuses et les missiles (bombes ou rayons) fonctionnant à l'aide d'un "locker". L'animation d'Evasive Action est relativement correcte et ne ralentit pas lorsque l'écran est partagé en deux. En contrepartie, elle nécessite une machine puissante. Les graphismes en 320x200 paraissent assez grossiers et l'on ne distingue pas toujours d'importants détails.

En fait, ça donne une impression de fouillis. Certes, on finit par s'habituer mais c'est à la fois beau et laid. Non je ne bois plus depuis trois ans, non je ne me drogue pas non plus mais c'est vraiment bizarre comme graphismes. Mais là n'est pas son principal défaut. Il s'agirait plutôt du mode monojoueur et de la bande son outre mesure. Les musiques sont moyennes et couvrent le peu de bruitages. La gestion de l'appareil adverse est incohérente et l'intérêt limité. A titre d'exemple, il n'est arrivé de suivre un ennemi équipé du même avion sans jamais pouvoir le rattraper alors que lui effectuait sans cesse des montés et des descentes et que je me trouvais en ligne droite. Idem dans les virages. Le comportement de l'avion adverse frise l'impossible. Mais est-ce si anormal que ça ? Il est évident que le concepteur du soft a tout misé sur le mode deux joueurs, mode qui apporte toute sa dimension au jeu. Je ne saurais donc vous conseiller l'achat d'un tel produit, si vos chances d'y jouer avec un ami sont quasiment nulles. Dans le cas contraire, c'est l'éclate assurée.

LORD CASQUE DE WALKMAN



UFO

SUR PC • EDITEUR MICROPROSE

Bien décidé à explorer d'autres horizons que la simulation de vol, Microprose vous convie à un wargame extraterrestre. Vous convie ? Oui, parce que moi, ça ne m'intéresse pas trop.



On aurait pu se passer de l'interception, inintéressante, des OVNI.

Le mois dernier, Microprose était à l'honneur avec Dragonsphere, superbe jeu d'aventures. Hélas, l'incursion dans le monde de la "non-simulation de vol" ne se solde pas à tous les coups par un hit. Avec UFO, l'éditeur retombe dans les mêmes travers qu'avec Airborn Rangers : c'est compliqué sans être complexe, et les menus inutiles se succèdent à un rythme effréné. C'est bien la seule chose qui soit effrénée dans ce jeu, car on s'y ennuie ferme. Au bout d'une heure de cet Unidentified Flying Objet, le seul truc que vous aurez envie de faire voler, très identifiable celui-là, c'est l'interface, lourdingue à souhait. Imaginez une sorte de Syndicate qui ne serait pas en temps réel. Eh bien, voilà en gros l'impression que donne UFO. L'histoire débute

en 1999, pendant les invasions extraterrestres. A l'aide de divers engins volants, vous allez devoir intercepter les Aliens pour le compte du Xcom. A l'écran, la chose revêt l'aspect d'un point jaune (vous ! Il faut dire que ça se passe au Japon) qui se déplace sur un globe terrestre à la recherche d'un point rouge (les Aliens). Lorsque l'engin est intercepté, ce qui se fait sans tarder, il s'écrase au sol. C'est là que le jeu commence vraiment : il va falloir exterminer les survivants. Le syndicat d'initiative et Microprose vous souhaitent un bon séjour sur terre ! Après avoir choisi les hommes et le matériel embarqué, changement de décor et de graphisme. Nous voici au sol, dans une sorte de navette représentée en 3D isométrique. En bas de l'écran, un menu, peu esthétique, permet de se livrer à diffé-

rentes actions. Pour commencer, il va s'agir de déployer ses hommes à terre et de nettoyer le secteur. La chose se passe comme dans un wargame, c'est-à-dire par tour. Vous déplacez vos personnages un par un, et lorsqu'il ne vous reste plus de points parmi ceux alloués au début du tour, l'ordinateur se charge de faire bouger des Aliens. Lorsque vous êtes assez prêt, il est possible de tirer. Au choix : tir visé ou instinctif, avec, entre ces deux extrêmes, quelques variantes plus ou moins efficaces. Naturellement, plus le tir est précis et plus il coûte de points. Au fur et à mesure de la progression de vos hommes, le paysage apparaît. N'en doutons pas, vous finirez par trouver une base extraterrestre à visiter, ou un site civil envahi, etc. Il faut avouer que cette partie du jeu bénéficie parfois de graphismes intéressants, mais hélas la chose traîne en longueur en raison du système de tours. Lorsque tous les adversaires ont été



La séquence d'intro, très BD, est intéressante.

éliminés, vous pouvez repartir. Parfois, on devra récupérer du matériel afin de le faire analyser par les scientifiques. En cours de partie, il sera possible de disposer d'un armement de plus en plus sophistiqué, comme dans Syndicate. Côté technique, c'est mitigé : la bande son est plutôt réussie, mais le graphisme est trop inégal. Dommage, voilà un produit bancaire qui aurait gagné à disposer d'une interface plus sobre.

Moulinex

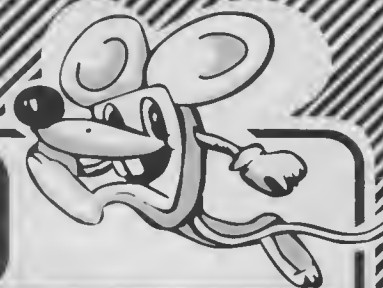
Sans conteste, les actions dans des sites civils sont les plus réussies.



- ▲ Les jeux de stratégie futuristes sont rares.
- ▲ Le manuel d'utilisation en français est explicite.
- ▼ Des tonnes de menus pour pas grand chose.

70%

JESSICO



COMPATIBLES PC

1942 PACIFIC AIR WAR	399
ACES OVER EUROPE VF	279
AL QADIM	353
ARENA ELDER SCROLLS	340
AWARD WINNERS 2	299
BENEATH A STEEL SKY	299
BLACK SECT	232
BLOODNET	385
BRUTAL SPORT FOOTBALL	196
BWING	199
CAESAR PALACE	239
CAMPAIGN 2	249
CANNON FODDER	309
CANTONA STRIKER	259
CIVILISATION WIN FR	269
COMMANCHE+MIS1	359
CYBER RACE	319
DAEMON'S GATE	224
DANGEROUS STREETS	299
DARKMERE	255
DARK SEED	352
DRACULA	279
DREAMLANDS	209
DUNGEON HACK	295
EVASIVE ACTION	277
EYE OF BEHOLDER TRILOGY ..	249
F1 MICROPROSE GP	270
F14 FLEET DEFENDER	299
F15 STRIKE EAGLE 2	169
FLIGHT SIM 5	329
SCENERY WASHINGTON	259
FOX COLLECTION 3	268
FUN RADIO 4	292
FURY OF THE FURIES	229
GABRIEL KNIGHT VF	249
HANNA BARB. ANIM. WORK	339
HISTORY LINE	355
INDY CAR RACING	259
INDY 4	NC
KING QUEST 6 VF	295
KINK MAKER	239
KINGS OF AVENTURES	299
KYRANDIA 2	299
LEISURE SUIT LARRY 1	129
LEISURE SUIT LARRY 6 VF	269
LORDS OF POWER	350
MAELSTROM	309
MIGHT & MAGIC 5 VF	275
MONKEY ISLAND 2	329
MORTAL KOMBAT	209
NHL HOCKEY	279
NIGEL MANSEL	236
NORD & SUD VF	339
OM SUPER FOOTBALL	269
PACIFIC STRIKE	329
PATRIOT	299
PGA GOLF WIN	359

CONSULTEZ 2000 REFERENCES A PRIX CANON
ET GAGNEZ UN BON D'ACHAT DE 1000 FR\$
(JEU QUIZZ) SUR LE 3615 JESSICO

EDUCATIFS ADI TOUTS SUPPORTS
DU 1ER AU 15 MAI
SATISFAIT OU REMBOURSE
TEL. POUR PLUS D'INFORMATIONS
IMPRIMANTE HP 520..... 2225

ACTION REPLAY
PC 529 F
AG 500/500+ 499 F
AG 2000 599 F

JEUX ST / AMIGA

GOAL	209
GUNSHIP 2000	223
GUY ROUX MANAGER ..	249
ISHAR 2	209
ISHAR 2 AG1200	229
HISTORY LINE	309
INDY 4	335
INNOCENT	239
JACK THE RIPPER	359
JAMES POND 3	NC
JURASSIC PARK	180
JURASSIC PARK AG1200	190
KING QUEST 6	231
KING QUEST 6 AG1200	269
KINGS OF ADVENTURE ..	229
LEGACY OF SORASIL	200
LEIS. SUIT LARRY2	139
LORDS OF POWER	292
MAELSTROM	289
MAGIC BOY	209
MANCHESTER UNITED	200
MICROPOSE GOLF	139
MONKEY ISLAND	169
MONKEY ISLAND 2	319
MR NUTZ	194
MR NUTZ AG1200	200
NCAA BASKET	308
NORD & SUD	295
OM SUPER FOOT	199
PERIHELION	159
PINBALL SPEC. EDIT	229
PLANET ADVENTURE 2	159
PREMIER MANAGER 2	180
QUEST FOR GLORY 4	285
REACH FOR THE SKIES ..	229
ROBINSON REQUIEM	225
SENSIBLE SOCCER 93 ..	169
SETTLERS VF	275
SIERRA SOCCER	NC
SIMON THE SORCERER	295
SIMON THE SORCE. AG1200	319
SKIDMARKS	199
SPACE LEGENDS	259
STAR TREK 25TH AG1200	299
SUPER LEAGUE MANA ..	229
SYNDICATE	210
THE PATRICIAN	205
TORNADO	285
WING COMMANDER AG1200	289
WINTER OLYMPICS	209
ZOOL2	177
ZOOL2 AG 1200	189

DISQUETTES 10 / 20 / 50

3,5" DFHD			
Préformat.	69	130	300
DFDD	65	120	275

CD ROM

LECT DBL VIT PANASONIC	1420
10TH ANNIVERSAIRE	270
BLOODNET	269
BENEATH A STELL SKY	385
CASTLES 2	348
DRAGONSPIRE	255
DREAM GIRL X RATED	349
DUNGEON HACK	299
GABRIEL KNIGHT VF	289
INCA 2	309
INDY 4	309
IRON HELIX	239

LA HORDE	NC
LE COBBAYE	339
LORD OF RINGS	339
MEGA RACE	270
MICROCOSM	305
RISE OF THE ROBOTS	330
SHADOW CASTER	370
SOUNDS OF MULTIMEDIA	180
SUPER ARCADE GAMES	180
SUPER STRIKE COMMANDER ..	315
T.F.X.	360
U.F.O.	300
ULTIMA 8	489

EXT. 512K + HORL. AG500	289
EXT. 1MO AG500+	399
EXT. 1MO AG600	429
EXT. 1MO AG600+HORL	499
EXT. 1.5 MO AG500	899
MEGABOARD AG500	450
DISQUE DUA A1200	NC
LECT. INTERNE AG600, 1200 ..	589
LECT. EXTERNE 3,5"	590
ALIMENTATION AG	349
CRAYON OPTIQUE	299
SOURIS ZYDEC AG, ST	155
KONIX SPEEDKING AG, ST	89
KONIX SPEED. AUTO AG, ST	99
KONIX NAVIGATOR AG, ST	109
QJ SUPERBOARD AG, ST	129
QJ MEGASTAR AG, ST	219

QJ TOPSTAR AG, ST	199
ADAPT. 4 JOYSTICKS AG, ST	75
CABLES PERITELS AG, ST	119
IMPR. STAR LC100	1490
SOUNDBLASTER 16ASP MCD	1600
PRO SONIC 16 SCSI	1300
QJ TOPSTAR PC	259
JOY. COMMANDER PC	229
QJ JOYPAD PC	119
THRUST FLIGHTSTICK	589
THRUST GAZ CONTROLE	969
SOURIS PC + TAPIS	119
COMPTECHEQUE AG, ST	249
BUDGET FAMILLE AG, ST	199
AUTRES UTILITAIRES PC, AG, ST ..	NC
ETIQUETTES 3,5" X100	30
BOITIER POSSO 75 DSK	99

CONSOLE CD32

CONSOLE CD32 + 2 JEUX	2400
CONSOLE CD32 + 6 JEUX	2999
JOYPAD CD32	190
SOURIS CD32	155
GUNSHIP 2000	221
JAMES POND 3	NC
LABYRINTH OF TIME	159
LITIL DIVIL	NC
LOTUS TURBO TRILOGY	229
MEGA RACE	NC
MICROCOSM	289
NICK FALDO GOLF	269
PREMIERE	110
PROJECT X / F17	209
PIRATES GOLD	189
RISE OF THE ROBOTS	262
ULTIMATE BODY BLOWS	265
ZOOL 2	NC

93.97.22.00

MINITEL

3615 JESSICO



JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES	Qte	Prix	Montant

PORT : LOGICIEL JEUX	30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

Expédition :

Colissimo & Recommandé

ordinateur :

ETRANGER, PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE téléphone :

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre
☐ Je paie à réception au facteur + 35 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue
date d'expiration

NOM PRENOM

N° ET RUE VILLE CODE POSTAL

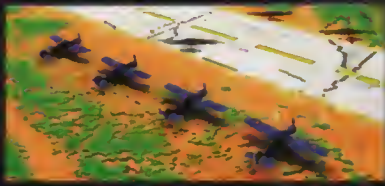
FAX : 93.97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

PACIFIC STRIKE



SUR PC • EDITEUR ORIGIN

La séquence d'introduction permet de se plonger directement au cœur de l'action : Pearl Harbour vient d'être détruit. C'est superbe, mais un peu court et les explosions sont pâlichonnes.



Après Strike Commander, on se disait que ce Commander-là serait encore plus beau et plus rapide.

Sur certains appareils, une mitrailleuse arrière permet d'éviter la catastrophe. Dommage, l'avion ne se conduit pas tout seul pendant ce temps-là.



▲ Les scènes intermédiaires sont belles.

▲ L'interface est tou

jours aussi pratique.

▲ Les bruitages sont excellents.

▲ La vue grand écran est une bonne chose.

▼ Le graphisme 3D est inférieur à celui de Strike Commander.

▼ La musique est pénible.

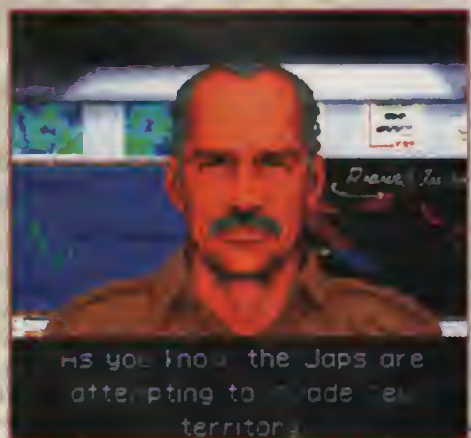
▼ Sans carte vidéo Vesa Local Bus, c'est très saccadé.

▼ Exceptée la première mission, les missions se font toutes à partir de porte-avions.

▼ L'eau est très pixelisée.

▼ Le ciel est laid.

Les premières minutes de jeu confirment la chose : il s'agit d'un retour en arrière. C'est dommage ! Comme habituellement avec ce type de produit, l'admiration précède l'action, et lorsque apparaissent les premières images de la séquence d'introduction, on se cale bien dans son siège, on se frotte les mains et on imagine déjà la suite. Tandis qu'une voix digitalisée commente la scène, on découvre un port militaire en noir et blanc, très "photo d'archives". Soudain, l'image commence à scroller, et imperceptiblement, l'écran se colore. Le soleil, encore haut, joue avec les reflets de l'eau, tandis qu'à l'horizon, des pics recouverts de verdure se découpent sur le ciel. Le coin pourrait être paradisiaque s'il ne s'appelait Pearl Harbour et si nous n'étions le jour J. Soudain, l'image change : d'un porte-avions, une nuée de Zéro décollent en vrorbissant. Les engins traversent le ciel, et bientôt attaquent en piqué. Tiens, les explosions ne sont pas terribles,



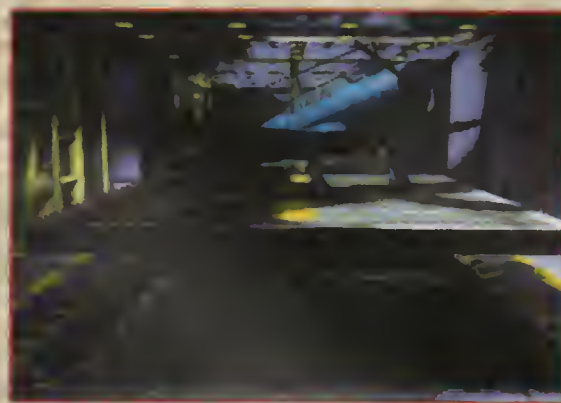
Le Capitaine Biggs informe les pilotes de leur mission à accomplir.

trop jaunes, trop pâles ; bref, pas assez semblables à celles de Privateer. Ah ! voilà qu'on assiste au bombardement d'une piste. Ça ressemble aux épisodes des "Têtes Brûlées", quand les Japs attaquent Espirito Santos, ou Vela La Cava, je ne sais plus trop quoi... Ensuite, le temps de découvrir Jester, votre principal coéquipier, le temps d'assister à quelques dialogues, et le jeu commence.

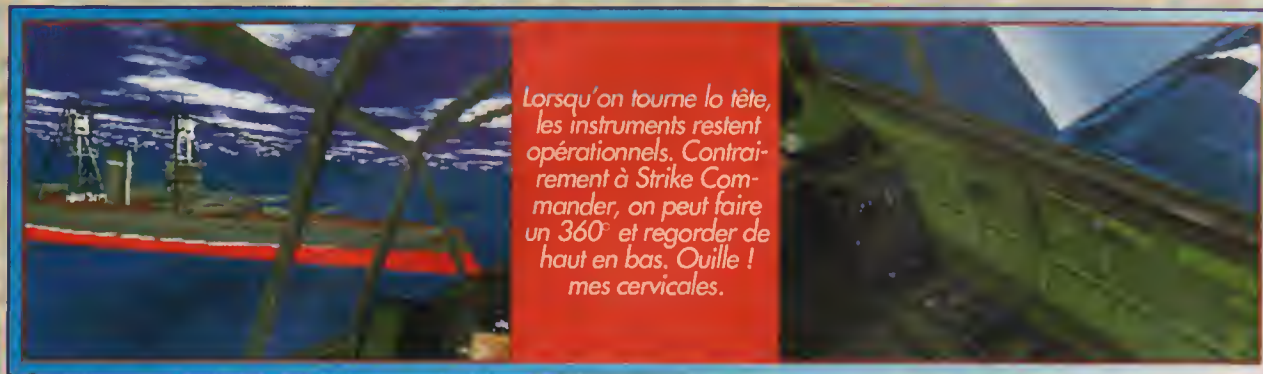
De cette salle, on accède au briefing, aux cabines (sauvegardes). En cours de partie, on peut parler avec les membres de l'équipage af



Bien décidé à amortir ses routines d'affichage, Origin poursuit la série des Commander avec un produit un peu décevant. Ni assez beau pour qu'on oublie le manque de fluidité, ni assez rapide pour qu'on pardonne l'affichage. Reste l'intérêt du jeu sur machine de compétition.



Avant de décoller, on voit l'appareil dans le hangar. Lorsqu'on commence à monter en grade, cet écran permet de choisir son appareil et son armement.



Lorsqu'on tourne la tête, les instruments restent opérationnels. Contrairement à Strike Commander, on peut faire un 360° et regarder de haut en bas. Ouille ! mes cervicales.

EN MOYENNE, ÇA VA !

Quand je dis que le jeu commence, c'est un euphémisme, car on démarre sur les chapeaux de roue, aux commandes d'un des rares appareils ayant survécu au carnage. Exceptés les bruitages du moteur, excellents, et la structure du cockpit, le graphisme est très décevant. Ce n'est pas que les vues manquent de détails, au contraire, il y en a plus que dans Strike Commander, mais l'affichage est pixélisé. Passer de Strike à Pacific, c'est comme regarder Underworld 1 après avoir joué aux deux. Le pire, je crois que c'est le ciel, avec son bleu trop bleu et ses nuages qu'on dirait sortis d'un mauvais dessin animé. Les instruments sont étranges, un peu tremblotants. Bon, on décolle, ça va peut-être s'arranger. Effectivement, c'est un peu moins grave en l'air, d'autant que j'ai décidé d'enlever le ciel. Reste un bleu dégradé assez esthétique, mais sans nuages. Quand on voit des produits comme Fleet Defender de Microprose, ou le futur 1942 de la même équipe, on se dit qu'Origin s'endort sur ses lauriers, mérités, mais qui commencent à faner. Au sol, c'est plutôt

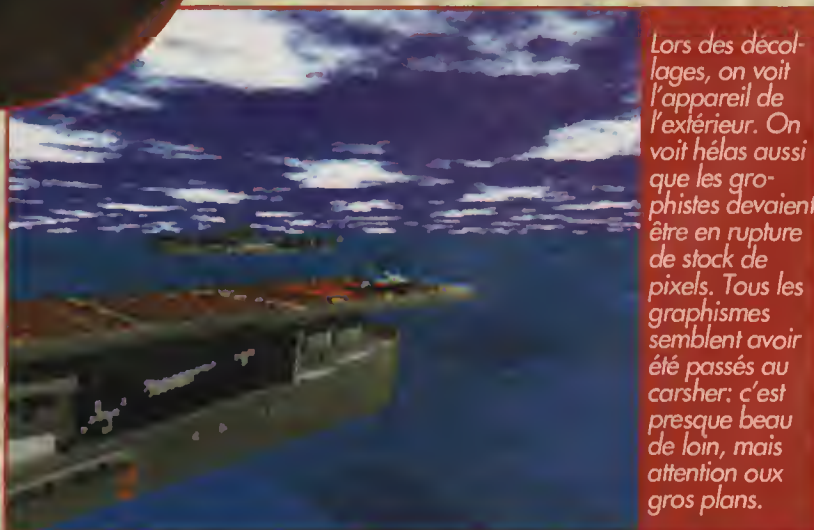
désertique, mais ça passe. En revanche, les appareils vus de l'extérieur sont catastrophiques. Mais pas le temps de se lamenter, voilà les Japs. Les combats sont intéressants et les mouvements des avions bien rendus. Sur une machine rapide, c'est assez sympa. Par "rapide", entendez un DX2 avec carte Vesa Local Bus (au moment de l'installation, on vous de-

mande si vous en possédez une), au moins 8 Mo de RAM, dont 2 en cache-disque. Par "sympa", entendez que c'est juste assez rapide, mais que pendant les explosions, le jeu a le hoquet. Et je ne parle pas du bruit du moteur qui se coupe lorsque vous tirez à la mitraille. Bref, le vol sur PC lent (lent, le 486 33 ? Je rêve !) est sa-cca-dé. Ru-de-ment sa-ca-dé, même. Mais comme on sait qu'Origin ne fait pas de jeux pour les possesseurs de machines raisonnables (et leur accord récent avec Intel et ses Pentium n'est pas fait pour me rassurer), admettons.

LA MER

Retour au sol, tout va bien, nous sommes dans les menus et les scènes intermédiaires. Nous voilà assignés

Si votre machine est lente, vous pouvez bien enlever quelques options d'affichage. Ça rappelle le planeur de FS4, en moins fluide et plus bleu. Ça laisse le choix entre Klein et Mondrian...



Lors des décollages, on voit l'appareil de l'extérieur. On voit hélas aussi que les graphistes devaient être en rupture de stock de pixels. Tous les graphismes semblent avoir été passés au carsher : c'est presque beau de loin, mais attention aux gros plans.

PACIFIC STRIKE

les balles tracantes. Idem en ce qui concerne la DCA, avec ses explosions en plein ciel et l'appareil qui se secoue. Agréable aussi, le mode plein écran, qui permet de s'évader de la verrière fort étroite des avions de l'époque. Ah, tiens, ça me fait penser à un autre défaut : on a du mal, à distance, à repérer les ennemis des amis du premier coup d'œil. Dès qu'on se rapproche un peu, un pixel rouge symbolise la cocarde niponne, mais il arrive parfois qu'on poursuive un co-équipier pour rien. Pour en revenir aux qualités du produit, il faut aussi citer le grand nombre d'appareils qu'il est possible de piloter (huit) et le plus grand nombre encore d'engins de toutes sortes, alliés ou ennemis, qu'il est possible de côtoyer. Rien que pour les bateaux, il doit exister une bonne quinzaine de modèles, et côté avions, ceux qui pensent que les seuls modèles de japs volants étaient des Zéro, se fourrent la baguette dans l'œil, jusqu'au coude, et avec les sushis.

DES BATEAUX ?

Eh oui, des bateaux ! Vous ne croyez pas que 80 % du jeu vous fassent survoler la mer pour le plaisir de faire du dogfight ? Forcément, il y a des missions où l'on



doit bombarder des convois maritimes. Bénéficiant généralement d'un graphisme supérieur à celui de votre porte-avions, les rafiots sont assez beaux. Pendant ces attaques, on s'occupe du largage des bombes, tandis que le reste de l'escadrille s'occupe d'éventuels avions d'escorte. Si le coin est vraiment trop dangereux, vous pouvez naturellement faire un ou deux cartons, mais a priori, on compte surtout sur vous pour couler les bâtiments. Cela dit, ne vous privez pas d'utiliser la mitrailleuse de queue des appareils qui en sont équipés, car il s'agit là de la plus grande nouveauté que Pacific Strike ait à offrir aux vieux routiers de Strike Commander. N'en abusez quand même pas, car pendant que vous tirez, personne ne pilote à votre place et vous auriez vite fait de vous retrouver à la baille. Si vous ne

La carte documentée affiche les différents points de la mission.



vous occupez que des appareils ennemis, on vous accueillera plutôt fraîchement, à votre retour. Ce serait dommage pour votre plan de carrière, car le jeu est plus intéressant dès lors que vous êtes monté en grade. En effet, la prise de pouvoir vous offre l'opportunité de choisir l'appareil, avant chaque mission, mais aussi les armes à emporter. Ce serait également dommage, car le jeu bénéficie d'un scénario qui se déroule en parallèle au jeu, avec des scènes intermédiaires non interactives. Certes, on connaît déjà le contexte, donc ne vous attendez pas à des tonnes de rebondissements, mais tout de même, ce serait bête de rater le dénouement de l'histoire. Avec un peu de doigté, vous pourrez empêcher le Japon d'envahir Hawaï ou bien, triste récompense, servir d'accompagnateur à l'Enola Gay, qui lâcha la pre-

mière bombe atomique de l'humanité. Pour les maniaques de la gâchette, un mode spécifique permet de se trouver directement dans l'action. On choisit le type de mission (dogfight, bombardement au sol ou en mer), ainsi que le type et le nombre d'appareils qui vous accompagnent. Mieux encore, il est possible de créer ses propres missions. Quand je vous aurai dit que la musique est énervante, que le MT 32 n'est pas géré, mais qu'en revanche, le palonnier est pris en compte ainsi que les thrusmaster et autre joystick FS Pro, lesquels permettent de tourner la tête en vol (ce qui n'exclut pas que l'on emploie la souris si l'on ne dispose pas de la manette précitée), vous vous serez aperçu qu'une phrase longue est plus agréable à écrire qu'à lire et on pourra passer à la conclusion.

Bref, voilà un produit attachant en dépit de la faiblesse de l'affichage, mais qui met en évidence un essouffement d'Origin qui commence à tourner un peu en rond : Ultima 42, énième Machin Commander et demain le Speech Pack, les data disques et Warbirds (la même chose avec des biplans, pendant la

Première Guerre mondiale), ça sent le réchauffé. Remarquez, à moins de nous faire un jeu mythologique avec Icare, Origin ne pourra pas remonter à une période antérieure à celles (les origines, eh !) de l'aviation. Ou alors, Montgolfier Commander...

Moulinex Commander III

LES OBJETS 3D



Les objets 3D sont beaucoup plus nombreux que dans Strike Commander, mais ils sont hélas beaucoup moins lisses. C'était sympa, le lissage de Gouraud.



BLOODNET

Mégavampires et mégaoctets à Manhattan

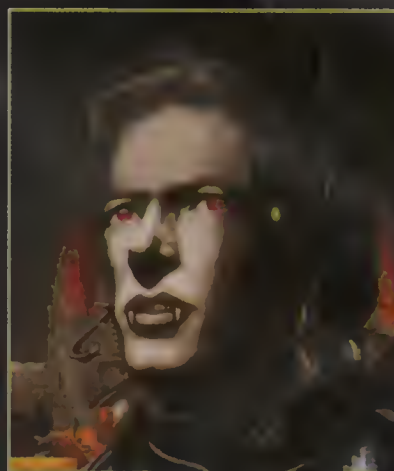


Manhattan 2094. Une ville du futur régie par des réseaux informatiques, d'énormes corporations oppressives et la cybernétique.

TransTechnicals Inc est à la tête d'une corporation contrôlée par un autre réseau: les **VAMPIRES**, dangereux, sournois et terrifiants.



Vous êtes Ransom Stark, un détective privé. Luttant contre les effets d'une morsure de vampire, vous recrutez des gangs de cyberpunks, des mercenaires, et des pirates d'informatique dans le métro de la ville. Vous explorez les fins fonds de la réalité virtuelle du Cyberspace, combattez l'influence insidieuse de TransTechnicals et essayez de redevenir humain.



Mais le temps passe et vous commencez à avoir soif ... de sang.

BLOODNET

Le jeu d'aventure de vampires cyberpunk

Pour compatibles
IBM PC et
CD ROM PC.



MICRO PROSE



MANCHESTER UTD

Premier League Champion

SUR AMIGA 500/1200 • EDITEUR KRISALIS

Cantona est de retour avec un jeu tentant de concilier au mieux simulation et arcade. 50 % Player Manager, 50 % Sensible Soccer, mais 100 % football.



ême si la taille des sprites donne une idée de ce que peut être l'infiniment petit, les aillets des équipes sont fidèlement représentés, à l'aide de quelques pixels judicieusement placés.

J'ignore combien a coûté à Krisalis l'acquisition de la licence du club de football anglais Manchester Utd, mais il sont décidés à rentrer dans leurs frais ! Après Manchester Utd et Manchester Utd Europe, voici aujourd'hui Manchester Utd Premier League Champion, dernière en date des simulations footballistiques de l'éditeur. On attend les prochains volets : "M.U en vacances", "M.U font du ski" et sur-

tout "M.U contre le Docteur Z". Cet épisode, marque l'adoption par Krisalis de la représentation large du terrain, avec des joueurs de toute petite taille, dans le style de Goal ou de Sensible Soccer. La plupart des coups du football sont réalisables avec un minimum d'entraînement, reprises de volées et têtes comprises. Une option "magnétoscope" est sélectionnable à tout moment. Le nombre d'équipes disponibles est tout à fait impressionnant, puisque toutes les formations des cinq (!) divisions anglaises sont présentes, ce qui ne fait pas moins de 104 clubs différents ! Certes, il est bien agréable de disposer d'une telle banque de données, mais on aurait préféré avoir une palette un peu plus internationale, plutôt que toutes les équipes anglaises, petits clubs amateurs compris.

LE CHAMPIONNAT ANGLAIS DANS VOTRE SALON

Mais alors, Manchester Utd PLC ne serait qu'un plagiat éhonté de Sensible Soccer, juste bon à copier son prédécesseur ? Eh bien, pas tout à fait, car il existe un quatrième type de compétition disponible qui vient à point nommé distinguer ce logiciel des autres. En effet, si vous sélectionnez en préambule l'option "saison", vous aurez la joie (?) de vivre le quotidien d'un club de football, match après match. J'entends par là que vous disputerez de concert les trois épreuves dans lesquelles on s'affronte outre-Manche, c'est-à-dire le Championnat, la Coca-Cola Cup (ex-League Cup), et



Si vous choisissez l'option "saison", vous pourrez prendre part à un championnat complet, et cela pour un à quatre joueurs simultanément.



C'est ici, sur la "Tacti-grid", que vous pourrez effectuer la composition de votre équipe, puis régler à votre guise le placement de vos joueurs sur le terrain.

bien sûr la prestigieuse FA Cup. Vous bénéficiez donc de statistiques très complètes, de la courbe de progression (qui a dit "régression") de votre équipe au classement, à celui des meilleurs buteurs du club, ainsi qu'une fiche de caractéristiques exhaustive pour chacun de vos joueurs. Manchester Utd PLC marque des points, grâce à sa gestion des divers événements, comme les cartons jaunes et rouges que peuvent récolter vos joueurs au fil des matches mémorisés par l'ordinateur, l'accumulation de ces points disciplinaires rapportant à son auteur des peines de suspension variables. Les blessures sont prises en compte, de manière très réaliste. Dernier atout de Manchester Utd PLC : vous pouvez concevoir le placement de vos joueurs sur le terrain, à l'aide d'un "tableau noir" classique. Pour ce qui est de la réalisation de Manchester Utd PLC, le

soft se situe dans la bonne moyenne, sans tare majeure ni nouveauté particulière. Les graphismes sont assez réussis. Pour l'animation, tout dépend de la machine que vous utilisez : sur un A500, quelques ralentissements sensibles se produisent lorsque trop de joueurs sont affichés à l'écran, en dehors de quoi l'action est assez rapide. Signalons enfin la bonne tenue des bruitages, les divers chants de supporters digitalisés venant se superposer aux acclamations, pour renforcer encore le réalisme du soft.

Pinky



▲ La banque de données d'équipes, très vaste.
▲ Les bruitages sympas.

▲ Un bon dosage entre simulation et arcade.
▼ Pas d'installation sur HD.
▼ Je n'ai rien contre les Anglais, mais là, on frôle l'indigestion !

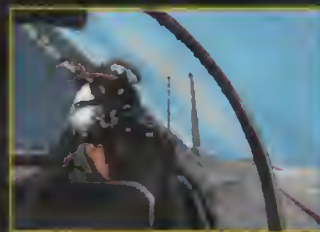
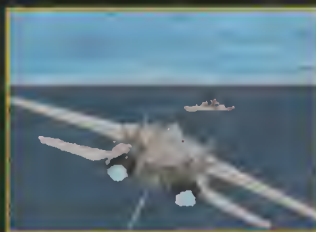
FLEET DEFENDER

LA SIMULATION DU F-14 TOMCAT

Pilotez le "Top Gun" de l'US Navy

POUR COMPATIBLES IBM PC

MICROPROSE



GRAPHISMES DU JEU 3615 MICROPROSE

SEAWOLF

Le périscope est bien pratique, mais a le terrible défaut de vous faire repérer aussitôt. Dans cette vue, la mer est en perpétuel mouvement.

PORT VIEW

Le scénario du jeu est une projection pessimiste de notre société dans un futur proche, dans laquelle la situation géopolitique n'a fait que s'envenimer, pour finalement aboutir à la troisième guerre mondiale. Tout a commencé quand un nouveau dictateur militaire, a pris le pouvoir en ex-URSS, avec le soutien de l'armée rouge. Le pays, ravagé par d'innombrables problèmes ethniques, économiques et politiques, est réunifié, et tous les contacts diplomatiques qu'il pouvait entretenir avec le bloc de l'Ouest sont coupés. C'est le mo-

ment qu'ont choisi les États-Unis pour orchestrer un coup d'état à Cuba, visant à renverser Fidel Castro ! Les deux puissances se préparent à l'affrontement ! Vous, vous êtes le commandant d'un des sous-marins dernier cri, et nucléaire de surcroît, de l'armée américaine. La bête en question est le SSN-21 Seawolf, qui n'existe actuellement que sous forme de plans ! L'État-Major vous donne des missions à remplir.

Seawolf s'impose d'entrée comme le simulateur de commandement d'un sous-marin le plus poussé qui soit. Claustrophobes, s'abstenir !

OUVREZ GRANDES VOS OREILLES

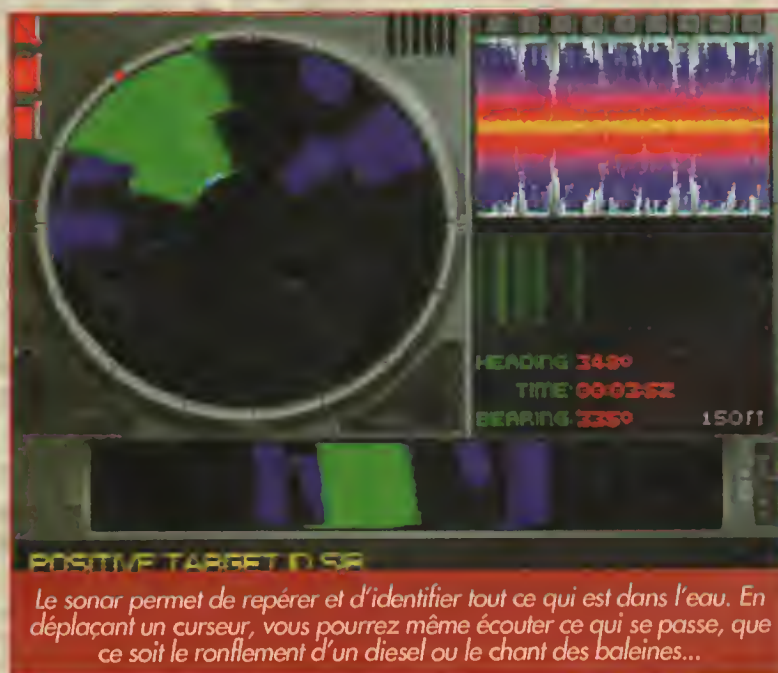
Le commandement d'un sous-marin, est chose délicate et passionnante. Dans l'eau, les sons se propagent très vite et très loin. Si vous vous déplacez trop vite, même en profondeur, vous aurez vite fait de vous faire repérer et détruire, à cause du bruit que vous produisez ! Il faut donc utiliser à bon escient les couches thermales de l'eau et les cavités du sol marin pour tromper l'adversaire. Une des plus grandes parties de votre boulot consiste à étudier le sonar, qui capte et analyse tous les sons que reçoit le sous-marin. Grâce à lui, vous pourrez repérer, positionner et identifier les objets qui vous en-



tourent. Les sons arrivent représentés graphiquement, avec un code de couleur indiquant leur nature. Chaque élément possède aussi une signature sonore, qu'il faudra déchiffrer. Vous pouvez envoyer des Ping dans l'eau : l'onde sonore se propage et rebondit alentours pour revenir au sous-marin, permettant ainsi de gagner en précision. Mais si un autre sonar capte votre Ping, vous êtes grillé ! Votre sous-marin dispose aussi de tout un arsenal de missiles et de torpilles, qu'il faudra là aussi gérer avec parcimonie. Les torpilles, qui restent dans l'eau contrairement aux missiles, sont pour certaines à guidage manuel.

RÉALISTE, DONC SOBRE !

Seawolf peut se jouer selon trois modes différents. Le premier, "Campain", vous fera vivre les 33 missions dans l'ordre chronologique. Dans le second mode, vous pourrez effectuer indépendamment n'importe laquelle de ces missions.



- ▲ Un réalisme très poussé (le sonar est époustouflant !)
- ▲ Une interface efficace

ce, bien que compliquée

- ▲ Les bruitages sont plus que convaincants.
- ▲ Des missions nombreuses et variées
- ▲ Le jeu à deux par modem ou câble
- ▼ Une réalisation parfois un peu sobre
- ▼ Une prise en main assez longue

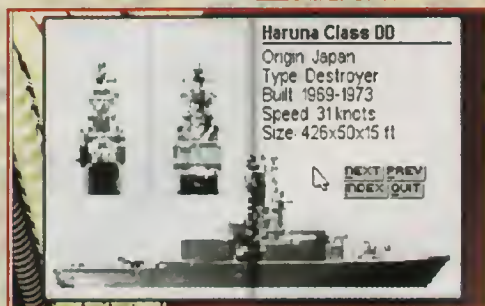
Les missions, au nombre de 33, sont variées, et suivent parfaitement le déroulement d'une guerre imaginaire. Tant mieux, d'ailleurs, qu'elle soit imaginaire !

Mission #6 "Battle Royale"
Background: The Seawolf has been assigned to picket duty in the Iceland-Faroe Islands gap. A few days ago, intelligence reported a number of Soviet subs leaving from ports located in the White Sea. These subs will most likely be moving out into the Atlantic where they will be better able to avoid US tracking systems. The Seawolf is to intercept and destroy these subs as

they pass through this gap. Other allied subs may also be in these waters.



NEXT PREV INDEX FIRST
ORDERS GO NEWS LAST



A tout moment, vous pourrez consulter une base de données sur les bateaux et les sous-marins que vous risquez de croiser.

En mode "deux joueurs", vous pourrez jouer avec ou contre un autre joueur, en connectant deux PC à l'aide d'un modem ou d'un câble null-modem. Il est possible de jouer à Seawolf en n'utilisant quasiment que la souris. Des pages successives d'options sur lesquelles il faut cliquer, permettent de commander le sous-marin de A à Z. Le commandement est divisé en quatre domaines (contrôles, armement, sonar, radio), chacun sous la responsabilité de l'un de vos officiers. Dans la version testée, tous les textes et écrans étaient en anglais, mais une version totalement francisée devrait être disponible sous peu. Le fond de l'écran peut être occupé par l'un des trois types de visualisation proposés : la carte générale, la vue de la caméra fixée à l'extérieur du sous-marin, ou la

vue du périscopie (à condition d'être à la profondeur appropriée). C'est le réalisme qui prime ! Même si l'interface est bien conçue (on peut passer très rapidement d'un poste à l'autre), la richesse de ce soft fait qu'il nécessite un apprentissage assez long. A part la vue du périscopie, l'aspect graphique n'est pas particulièrement spectaculaire, même si les graphismes sont colorés et efficaces. Seules des séquences vidéo (un officier qui vous parle ou un flash télévisé) viennent égayer l'ensemble. Le sonar est tout simplement extraordinaire ! Je ne suis jamais monté dans un sous-marin, mais j'ai quand même eu l'impression d'y être ! Tout y est en perpétuel mouvement, et le moindre objet est représenté. Même au niveau sonore, c'est criant de réalisme : vous pourrez écouter



LES VUES



La vue générale : vous pourrez changer l'échelle, sont indiquées les positions de tous les belligérants, ainsi que leur trajectoire.

La vue du fond : voici le fond de l'océan. Vous pouvez faire tourner la caméra à 360 degrés.



La vue du périscopie : la plus jolie, mais aussi la plus dangereuse des vues. Il faut en effet que le sous-marin remonte presque à la surface.

le chant des baleines ! D'ailleurs, toute la bande son est particulièrement soignée, à part la musique un tantinet énervante. Seawolf est un soft qui se mérite : avant d'en saisir toutes les subtilités, il faut s'entraîner et apprendre à l'utiliser. Une

fois le pas franchi, on découvre un jeu passionnant, hautement stratégique, et assez angoissant. Autrement dit, Seawolf est LA simulation de sous-marin sur PC.

150

PANDRAMIQUE PÉRISCOPAL !

85%

Dès l'intro, on apprécie le graphisme du jeu. Comme plus tard dans la partie, certains écrans bougent.

TEST PC



Dans certaines scènes, il faut respecter un timing précis. Ici, il s'agit de sauter dans la trappe du pont élévateur avant qu'elle ne se referme.

Aous sommes à Union City, dans un futur noyé par les fumées d'usines. À l'extérieur du dôme, il paraît qu'on peut continuer à vivre, mais au dire des rumeurs, ceux du ravin, comme on les appelle, se transforment en mutants. Sous le dôme, la pollution est moindre ou plutôt, elle est suffisamment basse pour que les travailleurs continuent à produire des tuyaux. Il faut dire que l'architecture du coin, avec ses multiples niveaux, fait plus penser à un collecteur d'égout qu'à une cité radieuse. Bref, dans ce monde à la Brazil, c'est pas la joie. Lorsque commence le jeu, la guérilla s'organise. Guérilla ou espionnage ? Il paraît que les autorités des autres villes-dôme de la planète sont jalouses de la productivité d'Union City et qu'elles essaient par tous les moyens de mettre un grain de sable dans l'en-

grenage. Enfin, c'est ce qu'on raconte, mais peut-être s'agit-il de désinformation. Toujours est-il que la nuit dernière, les gars de la sécurité ont déjoué un complot. Résultat de l'affaire, l'hélicoptère des fuyards a été abattu et il s'est craché dans la partie supérieure d'Union City, détruisant au passage un hôpital. Comme disent les gars de la sécurité, "ça aurait pu être pire, l'engin a failli tomber sur l'usine".



▲ Le graphisme est beau et bien fait.
▲ Les textes sont en français.

▲ L'ambiance est assez oppressante.
▼ 15 disquettes, pas facile sans disque dur.
▼ Les bruitages sont rares.

Un homme, un robot sarcastique et une sombre affaire d'espionnage dans un futur cyberpunk, le tout sur fond d'usines.



BENEATH a STEEL SKY

SUR AMIGA • EDITEUR VIRGIN

GRAPHISME 15

BRUITAGE 15

MUSIQUE

ANIMATION 14

MANIABILITÉ 17

DURÉE DE VIE 16

ORIGINALITÉ 15



Ce qui est très embêtant, c'est que le chef des saboteurs a pris la fuite. On sait simplement qu'il s'appelle Robert Foster. Et Robert Foster, c'est vous. Attendez, je le refais en mieux. Et Robert Foster, c'est VOUS !

MON ROBOT ET MOI

Votre version des faits diffère un peu de ce qui a été exposé dans le premier paragraphe. En fait, vous avez été enlevé et il apparaît que vous êtes là pour servir de bouc émissaire, parachuté dans une ville que vous ne connaissez pas. Vous n'êtes pas plus saboteur que charcutier, mais ça, vos poursuivants ne le savent pas. En début de partie, après avoir réussi à leur échapper, vous allez devoir retrouver votre copain Joey. Enfin, "retrouver" n'est pas le terme approprié puisque Joey est dans votre poche, sous forme de carte imprimée. Eh oui, Joey est un robot domestique que vous avez fabriqué vous-même et qui, hélas, a été détruit pendant la chute de l'hélico. Bon, je vous passe les détails, il suffit de retrouver les bonnes pièces, et hop! Joey est de retour. À partir de maintenant, il va falloir démêler le vrai du faux et savoir

qui tire finalement les ficelles. Ce jeu, assez intéressant, est fait par l'équipe de Lure of the Temptress. Apparemment, les créateurs ont révisé leur jugement en ce qui concerne l'interface, aussi a-t-on droit à un mode de fonctionnement plus sobre, assez proche de l'esprit Sierra. Seul clin d'œil à Lure, le système Virtual Theatre permet aux autres personnages du jeu de poursuivre leur petit bonhomme de chemin, indépendamment de vos actions. Sierra aussi, en ce qui concerne l'affichage, le jeu permet de déplacer Robert en cliquant simplement à l'endroit où l'on souhaite se rendre. En haut de l'écran, une barre de menu affiche les objets portés sous forme d'icônes. Pour les utiliser, on utilise les deux boutons de la souris. Simple et efficace. Côté dialogues, un système de QCM permet de choisir les questions que l'on pose à l'interlocuteur. Ça permet aussi de choisir les réponses, remarquez, mais dans les jeux d'aventures, on pose plus souvent des questions qu'on n'y répond.

ET C'EST BEAU ?

Histoire intéressante, interface sans génie ni défaut. Et le graphis-

me ? On ne peut pas dire que c'est moche. On peut même dire sans se tromper que c'est beau comme tout. Ça ressemble un peu à du Dave Gibbons, le dessinateur de Watchmen et Liberty. Normal, C'EST du Dave Gibbons. Du coup, le jeu est livré avec une petite BD de quatre pages qui explique comment Robert en est arrivé là. Seul problème, pour afficher d'aussi beaux dessins, il faut une place folle, et du coup, l'Amiga prend pas mal de temps à charger. Bref, on ne passe pas d'un écran à

l'autre par scrolling, mais heureusement, l'ordre des fichiers sur les disques semble optimisé au maximum. Avec 15 disquettes (oui oui, quinze), il vaut mieux ! Côté son, c'est la portion congrue, et mis à part quelques rares bruitages de bonne qualité, le jeu est on ne peut plus silencieux. Rajoutez à cela une super ambiance, un scénario qui semble tenir le coup, et voilà un bon jeu comme on espère en trouver encore longtemps sur Amiga.

Moulinex



Les dialogues se font par QCM.

Les objets portés apparaissent dans un menu situé en haut de l'écran.



THEATRE of DEATH

**Vous aimez Cannon Fodder ?
Ne lâchez surtout pas votre
manette... la guerre
n'est pas finie.**

Les déplacements se font par le biais du curseur de la souris. En cliquant sur le bouton droit, vous déclenchez l'arme sélectionnée. Les flèches du curseur permettent, quant à elles, de survoler le reste du niveau et de localiser ainsi les ennemis.



Les allumés du canon vont pouvoir reprendre du service. L'histoire est somme toute très classique. Des méchants messieurs se sont accaparé le pouvoir de quatre

mondes, dont vous devez récupérer le contrôle. Ouah, génial, il y a longtemps que ça n'était pas arrivé, un truc pareil ! Mais peu importe le scénario, votre seul but consiste soit à buter la totalité des ennemis qui se pointent à l'écran, soit à délivrer de gentils prisonniers, et par là même, exploser tout ce qui bouge. Ben tiens, on va se gêner, mon gars ! Autant vous dire que Theatre of Death ne manque pas d'action...

DES MONDES IMMENSES

Ces quatre missions se déroulant respectivement sur une surface d'herbe, de sable, de glace et sur la lune, se subdivisent elles-mêmes en une quinzaine d'épreuves d'une difficulté progressive. Votre première mission : "La vallée de l'herbe". Les habitués l'ont d'ailleurs surnommée "La vallée de la gerbe". Quand je dis "habitués", je veux bien entendu parler de cette infime poignée de rescapés, de cette élite de durs à cuire qui vous racontent que leur meilleur pote s'est fait arracher

SUR PC • EDITEUR PSYGNOSIS

la binette juste devant leur yeux. Quelle drôle de place pour une binette ! Vous voilà donc dans la fameuse vallée, aux commandes d'une équipe sous vos ordres, armée jusqu'aux dents. A l'instar des jeux de foot, vous ne dirigez qu'un personnage à la fois, mais pouvez changer de "leader" à n'importe quel moment. Le reste de la troupe essaye de faire preuve d'un minimum d'intelligence en prenant l'initiative de tirer sur d'éventuels assaillants. Ne rêvez pas pour autant, "intelligence" ne voulant pas dire grand chose en matière d'arcade. Ils ont plutôt tendance à faire un peu n'importe quoi. Mais bon,

l'essentiel est qu'ils vous suivent. Vous déplacez donc vos hommes sur un immense terrain isométrique en logeant le curseur dans la direction souhaitée. Une pression sur le bouton gauche de la souris, et zouu... les p'tits gars se mettent en route. Première étape : trouver l'ennemi. Pour ce faire, vous devez consulter la carte générale des lieux sur laquelle se trouve représentée votre position, celle de l'ennemi, mais aussi différentes touches options, notamment pour l'obtention de renforts. Dans ce dernier cas, vous aurez droit soit à un renfort en hommes, soit à un renfort aérien : une vague d'avions venant



**LA MOITIÉ D'UN TOUT PETIT, MAIS
ALORS TOUT PETIT NIVEAU**



▲ Une animation des sprites plutôt bien faite et un scrolling multidirectionnel fluide.

- ▲ L'interface reste simple et agréable d'utilisation. On peut faire tout un tas de trucs très simplement.
- ▲ Une grande variété de décors et des niveaux immenses.
- ▲ La possibilité de changer d'arme et d'emprunter des véhicules.
- ▼ Il manque un radar quelque part sur l'écran, de sorte qu'il faut obligatoirement consulter la carte pour s'y retrouver.
- ▼ Des graphismes trop simplistes.



Une carte générale vous permet de vous y retrouver plus facilement. L'appel de renforts peut être envisagé en cliquant sur la case adéquate et en précisant l'endroit exact de l'intervention.

bombarder un site précis par exemple. Un radar miniature comme il y en a dans les jeux de foot aurait été le bienvenu. Hormis le fait que vous puissiez vous déplacer avec la souris, il est également possible de faire scroller l'écran avec les touches du curseur et de voir ainsi la totalité du terrain. Néanmoins, vous ne pourrez plus bouger vos hommes tant qu'ils seront hors de votre champ de vue. Tout au long de votre tuerie, vous découvrirez des caisses d'énergie permettant à vos troupes de reprendre des forces, ainsi que de nouvelles armes : lance-flammes, frondes, pistolet à eau, heuh... non, pas de pistolet à eau, mais avouez que ça serait rigolo un wargame avec pleins d'objets de ce style. Mais le plus génial, c'est que vous pourrez conduire des engins comme des hélicoptères, des tanks, des camions, etc. Sur les missions lunaires, vous aurez même droit à des vaisseaux semblables à ceux de "Cosmos 1999" ou de "StarTrek". Quant aux objets ne servant à rien, vous pourrez les attaquer sauvagement. Les baraques se transformeront en tas de briques, les arbres brûleront sous vos balles. Bref, là où vous passerez, le décor n'en sera que transformé.

DES SPRITES TOUT MIGNONS

De même que les joueurs de foot sont souvent dessinés de manière minuscule, les sprites évoquant vos personnages sont de très petite taille. Theatre of Death est l'un de

ces softs bourrés de détails qui font tout son charme. À titre d'exemple, les bonshommes que vous descendez éclatent dans une fabuleuse giclée de sang et gisent par terre tout le restant du jeu. Vous pourrez alors leur marcher dessus, les piétiner et même en écraser si vous êtes dans un véhicule. Ahah, j'aime bien ça, moi, écraser les gens. Putain, c'est trop cool ! Autre genre de détail qui tue (excellent dans le contexte, non ?), lorsque vous tirez à la mitrailleuse, vous pouvez apercevoir votre p'tit gars reculant de cinq ou six millimètres et vibrant comme un marteau piqueur. Ah, la vache, c'est trop cool ! Vous en voulez encore ? Eh bien, sachez que dans le monde de la glace, vos soldats troquent leurs "Rangers" contre une peau de phoque et une paire de skis. C'est

Vous disposez d'une dizaine d'hommes divisés en deux commandos. Lorsque le leader se fait buter, vous devez diriger chaque homme un par un. Nos p'tits gars sont en train de ramasser des armes.



Ouah ! Mais c'est notre ami John Koenig dans son Aigle Noir ! Ah ! Cosmos 1999, toute ma jeunesse, Ça passait dans La Une est à vous, présenté par Bernard Golay, Nestor le Pingouin qui voulait absolument du chocolat et aussi Garcimore, Tac et Tac-Tac, les deux souris. Et merde, je me sent vieillir !



qu'il faut les voir, les p'tits gars de sept pixels de haut, en train de pousser sur les bâtons ! Il y a même

des requins qui viennent vous dévorer tout cru si vous avez le malheur de rester trop longtemps dans

THEATRE OF DEATH



Génial ! Me voilà aux commandes d'un hélicoptère. Il est possible de piloter tous les véhicules que vous effleurez, ou presque.

l'eau. Hélas, comme vous pouvez le constater vous-même sur les photos, les décors ne sont pas un modèle du genre. Les couleurs moyennement agencées font ressortir de gros pixels, et la finesse des traits n'en est que plus grossière. Si l'on prend soin de comparer Theatre avec Cannon Fodder, il est indéniable que ce dernier propose des graphismes bien plus réalistes avec une gestion du relief (escalier à emprunter, ravin à franchir). Le soft de Psygnosis paraît un peu plat et dépouillé. Autre point légèrement décevant : la musique. Certes, elle est de très bonne qualité, mais la plupart des morceaux paraissent inadaptés à la situation. On s'attend à une musique à la "Apocalypse

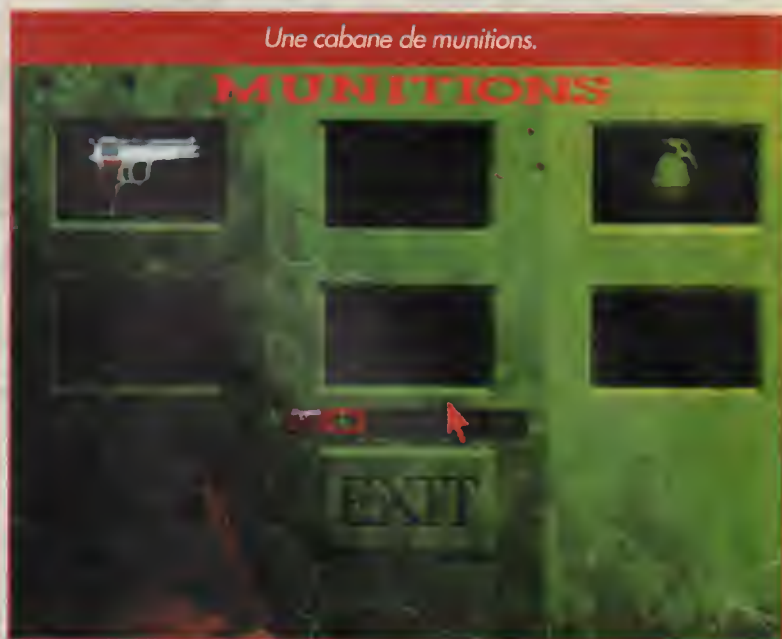
Now" et on obtient, en lieu et place, l'une de ces banales compositions comme on en entend trop souvent dans d'autres jeux d'arcade. J'en profite pour vous adresser nos excuses concernant les bruitages, puisque la version testée, bien qu'intégralement terminée, ne possédait pas les bruitages définitifs. Nous n'attribuons donc pas de note sur ce point précis.

Malgré ces quelques fautes de goût, Theater of Death vous retiendra de très longues heures durant et ne pourra qu'enchanter les tueurs en herbe que vous êtes. Ah, bande de veinards, ça va gicler dans les chaumières ...

LORD CASQUE NOIR



Nous sommes sur la lune et nos p'tits gars s'équipent de Jet-Pack, deux mini-réacteurs qui s'enfilent comme un sac à dos.



Génial ! Me voilà aux commandes d'un hélicoptère. Il est possible de piloter tous les véhicules que vous effleurez, ou presque.



88%

ISHAR 3

THE SEVEN GATES OF INFINITY

Souvenez-vous... Tant de batailles...
 Mais la paix durement gagnée est de courte durée...
 L'ombre du Chaos se profile à nouveau sur les murs de la citadelle...
 Une course à travers le temps, à la poursuite du dragon de Sith, le dernier
 survivant des Grands Dragons Noirs...
 Troisième volet de la fresque incontournable du Royaume d'Arborea, Ishar3
 nouvelle l'univers des JdR, avec ses mondes étranges, ses aventures mythiques,
 ses créatures imaginaires - possibilités de création, de reprise de personnages des
 précédentes aventures.

3615

SILMARILS
 NEWS - SOLUTIONS
 SAV-JEUX PRIMES
 COMMANDES



Silmarils

PC & COMPATIBLES
 ATARI ST/STE/FALCON
 AMIGA/AMIGA 1200
 MACINTOSH - CD 32

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40



SUR AMIGA 500/1200

EDITEUR VIRGIN

Apocalypse

Un délicieux mélange
de Choplifter et
de Cannon Fodder,
mais un tantinet trop dur.



L'une des missions consiste à tuer sauvagement la porte d'un temple.



Les p'tits gars sont armés jusqu'aux dents. Ils ne sont pas faciles à détruire et se confondent facilement avec le décor. Mais pourquoi diable sont-ils habillés en vert !

Gaaarde à vous !
Reeecepos ! Gardvous !
Rep'o... Gadv'!!!
R'p'o... Les Niacoués
retiennent 25 de nos
meilleurs cuisiniers en otage, ce qui
explique qu'il n'y a pas de petit dé-
jeuner ce matin. Vous devez coûte
que coûte ramener 20 d'entre eux à
la base. "Oui Sergent, on vous ra-
mène 20 petits déjeuners." "Parfait...
Ga 'd 'vous.... Exécution, bande de
larves !" Me voilà donc parti à la re-
cherche de morceaux de beurre et
autres tartines de chocolat. Ouah !
Apocalypse reprend en fait le princi-

pe du célèbre jeu d'hélicoptère Cho-
plifter, en y apportant de légères
améliorations.

C'EST LA GUERRE !

Oui, c'est ça. En fait, c'est la guerre. L'action se déroule au cœur du Viet-nam, en pleine forêt vierge. La base se trouve sur le côté droit de l'écran, et l'hélicoptère attend mes ordres. "Demi-tour, un pas en arriè-re, deux pas vers la droite, présen-tez... arme !" Rien à faire, l'hélico-ptère ne bouge pas. C'est alors que me vient une idée géniale. J'em-poigne ma superbe manette de jeu et pousse le manche vers le haut. Hop, oui c'est ça "hop", le voilà t'y pas qui décolle. Un coup vers la gauche, et re-hop, j'entreprends un long et pénible survol. Les pre-mières gouttes de sueur glissent sur mon front. Ah, ça y est ! j'aperçois les premiers baraquements qui émergent entre les arbres. Oui c'est ça, ils émergent. Allez, je me risque à un petit tir discret. Les balles fu-sent et les cabanes s'enflamment. C'est alors qu'en sortent plein de petits cuisiniers en tablier blanc, à moins qu'il ne s'agisse de soldats en pyjama. Je décide de me poser et d'en récupérer un maximum. L'ap-pareil se remplit et je redécolle en direction de la base. Il faut dire que ce foutu hélico ne contient que six places, oui c'est ça, six places ; ce qui m'oblige à d'incessants allers-retours pour sauver les vingt sol-dats prisonniers. Mais qu'importe, j'irai jusqu'au bout. Me voilà reparti à la recherche des soldats disparus. De grosses gouttes de flotte coulent

UN EXTRAIT TOUT EN LARGEUR DU SECOND NIVEAU.

sur mon front. Je transpire à mort. "Mayday", un hélico me tire dessus. J'entreprends une montée vertigineuse suivie d'un demi-tour instantané et replonge aussi sec sur l'engin belliqueux. La bataille s'achève par un tir de missiles et une profonde envie de vomir. Oui, c'est ça, de vomir. D'autres guittounes en paille pointent leur nez à l'horizon. Les Niacoués, alertés par le bruit de mon appareil, sortent le lance-missiles à la main. C'est alors qu'une myriade de fusées me font cent dessus. Je pique vers l'avant et arrose ces enfoirés de balles 9 mm. Les corps gicent dans tous les sens et j'entends gazouiller les éléphants. Ah, la vache, je pète les plombs... Des trombes d'eau s'abattent sur moi, je commence à puer comme un bouc. La tension est trop forte, je préfère rentrer à la base.



Me voilà aux prises avec un gros bateau. Le scrolling se déroule sur trois plans de profondeur.

Apocalypse

Je me réveille, persuadé d'avoir fait le pire cauchemar de ma vie. Je sors de ma tente, et la vue de mon hélicoptère badigeonné de taches de sang m'angoisse terriblement. Je n'ai donc pas rêvé, la mission précédente a bien eu lieu. Oui, c'est ça, elle a bien eu lieu

C'EST ENCORE LA GUERRE

. Celle d'aujourd'hui ne sera pas non plus de tout repos. Je dois dénicher un temple au fin fond de la jungle et tuer sauvagement sa porte. Vous êtes-vous déjà battu contre une porte ? C'est terrible... oui, c'est terrible !

Chaque niveau s'étend sur plus d'une trentaine d'écrans de large

et six de haut, agrémentés de deux scrollings parallaxes. C'est déjà pas mal, mais le plus impressionnant reste sans conteste le nombre de sprites à l'écran. Un objet que vous détruisez et qui s'enflamme sera toujours en train de brûler lorsque vous repasserez à proximité. Et croyez-moi, les objets ne manquent pas ! L'animation des petits bonshommes est excellente. On parvient à distinguer une foule de détails, malgré leur petite taille. Quant à votre hélicoptère, ses déplacements paraissent réalistes, sauf en marche arrière. Mais bon, ça n'est qu'un détail, oui c'est ça, un détail. Côté équipement, vous disposez de missiles, de roquettes, de bombes et de mines. Vous pourrez d'ailleurs



refaire le plein de vos réserves, en interceptant les p'tits parachutes qui tombent du ciel. Apocalypse reprend donc le principe de Choplifter, en y apportant les dernières techniques du shoot'em up. Mais tout n'est pas vert dans le meilleur des mondes (c'est un daltonien qui me l'a dit). Le pauvre Amiga 500 a parfois bien du mal à animer tout ce beau monde, et lorsqu'il y a trop de sprites en même temps, ça rame à mort. Certes, c'est très supportable, mais une option permettant de retirer

quelques détails aurait été une riche idée. Ce défaut s'estompe sur A 1200, machine plus rapide. J'émettrai également une réserve concernant la difficulté. Elle n'est pas très progressive, et les programmeurs ont placé la barre un peu haut à mon goût. Vous n'êtes pas près d'en voir le bout. Voici donc un très bon produit qui, malgré ces deux défauts, ne pourra qu'enchanter les fanas d'arcade que vous êtes. Oui c'est ça, que vous êtes... (?!??).

LORD CASQUE VERT



Si l'un de vos soldats est très blessé, vous devrez prendre deux infirmiers avec vous, qui se chargeront de l'achever... ou de le ramener si ça en vaut la peine.



- ▲ L'animation est super chouette, mon Lieutenant !
- ▲ Et puis, notre hélicoptère dispose de plusieurs armes, mon capitaine.
- ▲ C'est exact, Sergent, mais avez-vous remarqué le réalisme

du décor, mon colonel ?

- ▼ Avec tout le respect que je vous dois, la capacité de notre hélico est trop faible. Nous faisons un trop grand nombre d'aller-retour, mon général.
- ▼ Et le première classe Sylvester ne veut plus y retourner. Il trouve que c'est trop dur, ma loute.

Le pilotage de l'engin demande un minimum de pratique. Vous ne devez pas toucher les bords.

88%



SIERRA SOCCER World Challenge Edition

LE MEILLEUR DU FOOT SUR AMIGA!

Avec Sierra Soccer - World Challenge Edition, vous allez plonger dans l'ambiance surchauffée de la Coupe du Monde. Sur le terrain, chaque joueur de chaque équipe réagit en fonction de six paramètres qui déterminent ses capacités. Comme dans le vrai foot, toutes les actions sont possibles : les dribbles et les one-deux, les débordements et les centres tendus, les reprises fulgurantes et les arrêts décisifs, les buts de rêve... Avec en plus une fonction magnétascope intégré qui permet de revoir au ralenti les actions chaudes.

Vos adversaires vous attendent au tournant. Vos supporters sont là et ils comptent sur vous. A vous de faire trembler les uns, vibrer les autres, et de vous adjuger la Coupe!

Caractéristiques:

- De 1 à 8 joueurs
- Durée modulable de 2 à 20 mn
- Plus de 500 joueurs ayant chacun leurs capacités propres
- Les 26 meilleures équipes du monde et la possibilité de créer 40 équipes supplémentaires
- Substitutions possibles en cours de match
- Magnétoscope intégré avec ralenti et arrêt sur image

Une Production **Dynamix**
END OF THE SIERRA RAGE



- Bruits de foule et annonces vocales digitalisés
- 4000 images d'animation de joueurs
- Entraînement aux penaltys
- Arbitres et soigneurs
- Et bien plus encore...!

CONFIGURATION DE BASE:

A500, 1 Mb de RAM. Compatible A500+, A600, A1200, A3000, A4000



Le légendaire King's Quest VI

ENFIN SUR AMIGA!

Dans cette aventure légendaire vous serez amené à aider le Prince Alexandre, victime d'un naufrage, à se frayer un chemin à travers une série d'îles mystérieuses à la recherche d'une princesse en danger. Vous devrez vous montrer bien astucieux et plein d'imagination pour relever le défi posé par des énigmes déconcertantes et pour ne pas succomber aux créatures fantastiques qui vous barrent la route. Chacun de vos choix influe sur les options futures et sur la disposition à votre égard des nombreux personnages que vous allez rencontrer. Cette aventure peut se terminer de différentes façons, tout dépend de votre adresse et de la voie dans laquelle vous vous engagez. A peu près la moitié des événements possibles sont optionnels !

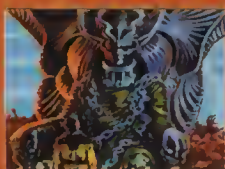
Caractéristiques:

- Le jeu d'aventure le plus vaste jamais vu sur Amiga!
- Des animations exceptionnellement fluides, spécialement adaptées sur Amiga.
- Des graphismes époustouflants en 256 couleurs ou en 32 couleurs (deux versions disponibles).
- Des énigmes encore plus nombreuses et un éventail de défis encore plus large que dans les autres épisodes de King's Quest.
- Plusieurs fins possibles : vos choix déterminent l'issue de l'aventure.

- 40 % de cette aventure se présente sous forme d'options. Une aventure si riche que vous ne verrez peut-être pas tout !
- Interface ergonomique entièrement gérée à la souris.
- Musique spécialement adaptée sur Amiga.
- Jeu disponible entièrement en Français.

2 versions disponibles :

- 256 couleurs : Compatible A1200 et A4000.
- 32 couleurs : Compatible A500, A600 et A1200



Une Production **SIERRA**

COKTEL VISION

SIERRA®

Heimdall 2



Une suite passionnante qui allie merveilleusement jeu de rôle et jeu d'action. Superbe !

P uisé dans les profondeurs des légendes norvégiennes, le scénario d'Heimdall retrace l'histoire de l'âge de Ragnarok. La légende débute lorsque Loki se fait chasser du monde des dieux par Asgard. En guise de revanche, celui-ci dérobe les armes des dieux Thor, Olin et Frey et s'empresse de se cacher dans différents mondes. Heimdall, le gardien du pont de l'Arc en Ciel, est alors envoyé à la recherche des trois trésors. Il remplit cette mission avec succès et devient, par là même, l'ennemi juré de Loki. Deux cents ans s'écoulent... Deux cents ans pendant lesquels les guerriers de Loki mettent à feu et à sang les mondes de Mid-

gard (des humains) et d'Utgard (des géants et des trolls). Mais pendant toutes ces années, demeure un fait étrange : Loki, pourtant capable de marcher sur la terre (punition de son acte précédent), paraît comme inexistant. De plus, d'autres faits étranges ont pu être observés. Des villages se mettent à brûler subitement sans la moindre explication possible.

Les dieux se réunissent donc et cherchent ensemble une solution pour éliminer définitivement celui qui était à l'époque l'un des leurs.



L'environnement d'Heimdall est immense. Vous devrez souvent changer de monde et vous rendre dans une multitude de lieux très disparates. Des "items" magiques et autres denrées pourront être achetés ou échangés.

Odin raconte alors sa longue histoire des portes temporelles et propose une solution. Il existerait, selon lui, une amulette dont les morceaux se trouveraient à plusieurs endroits de l'univers. En recomposant ce talisman, ils pourraient venir facilement à bout de Loki. Seulement voilà, il faut se rendre sur Terre, et pour cela, un dieu doit renoncer à sa divinité. Après maintes discus-

sions, le fils d'Odin se porte volontaire. Hélas, il meurt peu de temps après. Heimdall se propose donc de retourner sur Terre. Son expérience passée lui confère en effet la maturité nécessaire pour mener à bien la mission. Le voilà donc parti, en compagnie de Ursha, une volontaire follement amoureuse de lui (j'extrapole un peu, mais c'est pour ajouter un côté érotique à l'histoire).



▲ De splendides graphismes et une palette de couleurs remarquable.

- ▲ Le concept du jeu de rôle présenté sous la forme d'un jeu d'action est une excellente idée.
- ▲ Une interface puissante, mais relativement simple d'utilisation.
- ▼ Les changements incessants de disquettes.
- ▼ L'impossibilité d'installer le soft sur disque dur.

Une porte ne mène que rarement dans une pièce cohérente. C'est-à-dire que si vous rentrez par la droite, vous pourrez très bien vous retrouver dans un couloir vertical. L'élaboration de plan n'est donc pas simple.



Des pièges comme l'on en trouve dans les jeux d'arcades.

UN PRINCIPE ORIGINAL

Au première coup d'œil, Heimdall ne ressemble pas vraiment à un jeu de rôle, et encore moins un jeu de tir, un simulateur ou un jeu d'échec. Il s'agit pourtant bel et bien d'un JdR. Il est vrai que la représentation isométrique n'a pas grand chose en commun avec les habituels dédales de couloirs du genre "Dungeon Master". Ce concept permet en fait d'aborder facilement une catégorie de programmes, qui, en temps normal, ne bénéficient que rarement d'une interface attrayante.

Vous contrôlez donc nos deux personnages à la recherche de l'infâme Loki et des quatre morceaux de l'amulette. Dans un premier temps, votre quête va consister à localiser des points d'énergie appelés Ro'Geld. C'est en effet à proximité de ces endroits uniques, focalisant l'intégralité de la magie de chaque monde, que vous trouverez différents bouts de l'objet convoité. Vous aurez aussi à débusquer les talismans vous permettant de franchir diverses portes temporelles.

Bien que la complexité du jeu ait été réduite au minimum, l'interface graphique offre de nombreuses possibilités, sans pour autant qu'il soit nécessaire d'effectuer maintes manipulations. Deux clics de souris suffisent à voir ou à déplacer un objet de l'inventaire et l'élaboration ou l'utilisation des sorts se révèle d'une simplicité remarquable. Vous trouverez en effet des parchemins contenant une suite de runes (alphabet scandinave très ancien) qu'il vous faudra ensuite trouver et assembler de façon à reproduire le sort qui vous intéresse. Bref, c'est simple, efficace et de bon goût. Les déplacements et les combats s'effectuent en revanche avec l'aide de la manette. Là encore, le maniement est des plus convivial, puisque l'ordinateur détermine de lui-même l'action que vous vous apprêtez à effectuer. Ainsi, s'il détecte la présence d'un ennemi, le bouton "fire" ne servira plus à pousser un objet, mais à dégainer votre dague. Votre seule contrainte réside dans la pression d'une icône indiquant votre mode de combat, par la force

ou par la magie. Ramasser un objet ou entamer un brin de causette avec un personnage est une opération automatique. En plus, le texte est en français; que demande le peuple ? Enfin, vous trouverez tout au long du jeu, plein d'objets destinés à vous redonner des forces, mais également divers mécanismes et pièges similaires à ceux que l'on trouve dans un jeu d'arcade.

UN ENVIRONNEMENT TRES RICHE

Malgré l'utilisation de la 3D isométrique, la perception de la perspective ne pose jamais de problème. Pas de piège énervant à la trompe-l'œil. La qualité des tableaux paraît même surprenante à plusieurs reprises. Les graphismes sont hyper beaux et la palette de couleurs choisie, carrément splendide. On parvient à distinguer chaque objet facilement, et le nombre incroyable de lieux différents est un régal pour les yeux. Il y a même quelques animations en fond d'écran comme en témoigne cette fabuleuse nébuleuse du premier tableau. Elle est si belle, que j'ai envie de m'acheter la même. Mon dieu, qu'elle est jolie ! Et les trous noirs, ça ne vous fascine pas, vous, les trous noirs ? C'est trou-

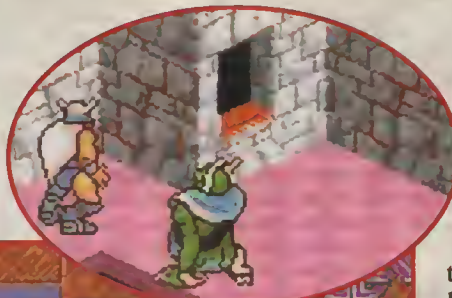


Il est indéniable que les graphistes de Core Design ont apporté un soin particulier aux animations. Les sprites sont gros et super bien animés. C'est pas du dessin animé, mais c'est tout de même très sympa.



Admirez moi un peu ces graphismes. C'est joli comme tout, non ? On se demande même si certains tableaux ne comportent pas plus de 32 couleurs.

Heimdall 2



Ce menu comporte, d'une part, votre inventaire, mais également le générateur de potion. Ainsi, et en fonction des parchemins trouvés, vous pourrez créer de nouveaux pouvoirs magique en alignant des runes. Encore faut-il trouver l'ensemble de ces signes sacrés.



blant, non ?... Laissez tomber ! Le seul hic concerne la disposition des pièces qui ne concorde pratiquement jamais. Vous sortez par la droite, et hop vous atterrissez dans une pièce dont la porte, elle aussi, est à droite. C'est illogique et ça ne facilite en rien l'élaboration de plans. Le problème disparaît dans le cas de grandes pièces, comme les magasins par exemple, où vous pourrez acheter ou vendre des objets, puisqu'un scrolling se déplacera en même temps que vous.

Ce travail soigné, on le retrouve dans les animations. Les sprites sont bien animés, d'assez grande taille et les effets visuels produits par les sorts sont hyper chiadés. ah ouais, c'est ça ! Ils sont chiadés à mort. On se croirait presque dans un dessin animé. A tout moment, vous pourrez changer de personnage en cliquant sur l'une des deux icônes situées en haut et à gauche de l'écran. M'enfin, rien que les graphs, ça donne envie de jouer. L'ambiance sonore est elle aussi réussie, mais n'en est pas pour autant exceptionnelle.

Bref, vous l'aurez compris, Heimdall 2 est une suite digne de ce nom, et vous allez vous retrouver scotché devant votre moniteur le temps de le dire, mais surtout le temps de le finir. De longues heures en perspective (isométriques bien sûr). Bon je vous laisse, le roi m'attend, je dois lui remettre l'armure de son fils.

LORD CASQUE NOIR



Les indices que l'on vous donne sont d'une aide précieuse. Il serait dommage de les rater, d'autant plus que le programme est intégralement en version française.

92%

ULTIMA

Nouveaux magasins ULTIMA
à CARCASSONNE, BOURGES,
TOULOUSE, LE HAVRE, CASTRES !!!

PARIS 11^e
5, bld Voltaire - PARIS 75011
Métro : République
Tél. : 43 38 96 31
NEUF - OCCASION - ECHANGE

PARIS 13^e
57, av des Gobelins - PARIS 75013
Métro : Place d'Italie/Gobelins
Tél. : 47 07 33 00
NEUF - OCCASION - ECHANGE

PARIS 8^e
21, rue Turin - PARIS 75008
Métro : Place Clichy
Tél. : 42 94 97 14
OCCASION - ECHANGE

PC-CDROM

PROMO DU MOIS

- ULTIMA VIII CD 349 F
- DOOM, CD 349 F
- MEGARACE, CD 299 F
- CD-ROM Pana dv + Doom CD
+ Prince of Persia I et II CD . 1 590 F
- CD-ROM Pana dv
+ Megarace CD + Rebel Assault CD
+ Doom CD + Prince of Persia I et II CD
+ Falcon CD 1 990 F

ATARI

- JAGUAR + 1 jeu (dispo) .. 2 190 F
- LYNX 399 F
- FALCON 4 Mo 4 490 F
- 1040 STE 1 990 F

PC

CONFIGURATIONS

- 4 Mo de RAM
- 2 port Série - 1 port Joystick
- Souris compatible Microsoft
- Boîtier Mini Tower
- Carte vidéo SVGA 512 Ko
- Disque Dur 210 Mo
- 1 port parallèle
- Clavier AZERTY 102 touches
- Lecteur HD 3" 1/2
- Ecran SVGA 0,28 - 14" couleur

- 386 DX 40 5 990 F
- 486 DX 33 6 490 F
- 486 DX 40 AMD ... 7 800 F
- 486 DX2-66 8 900 F

COMMODORE

AMIGA 1200

- 1200 + 5 jeux
+ 10 disquettes + 1 joystick .. 2 490 F
- 1200 + PRINT MANAGER
+ DAY BY DAY + PERSONAL POINT 4,
+ KICK OFF 3 + ZOOL 2
+ BRIAN A LION 2 990 F

COMMODORE

AMIGA CD 32

- CD 32 seul 2 290 F
- CD 32 + 2 Jeux 2 490 F

**Liste des jeux
par correspondance**
Demandez notre catalogue
Prix imbattables

3 DO

- NTSC + 1 JEU 3 990 F
- PAL + 1 jeu 4 490 F

Jeux prix imbattables, demander notre catalogue

NOUS ACHETONS

(paiement comptant)
au plus haut cours du marché
**tous vos jeux,
matériel, consoles**

NOUS ECHANGEONS

**tous les jeux
à partir de 50 F**

ACHAT/ECHANGE

par correspondance
☎ : (1) 43 38 49 98
Demandez VINCENT
Livraison Collissimo 24/48H

ULTIMA Boutiques Province

• Vannes	Gal. Com. Continent	56000	Tél. : 97 63 83 90
• Valence	11, avenue Pierre Semard	26000	Tél. : 75 81 56 47
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél. : 46 99 81 25
• Marseille	26, rue de la Palud	13001	Tél. : 91 33 24 25
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : 89 66 37 67
• Perpignan	2, rue Lafayette	66000	Tél. : 68 56 76 20
• Tours	97, avenue Grammont	37000	Tél. : 47 64 51 51
• Bastia	3, rue St François	20200	Tél. : 95 31 68 70
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél. : 93 61 10 21
• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél. : 42 27 59 45
• Nîmes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : 66 76 16 16
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél. : 54 74 44 53
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél. : 76 47 12 33
• St Brieuc	8, Place du Chai	22000	Tél. : 96 62 34 37
• Le Havre	95 bis, rue Frédéric Bellanger	76600	Tél. : 35 19 00 82
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél. : 63 59 28 03
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél. : 48 24 46 72
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél. : 68 25 71 06
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél. : 61 12 33 34

* Les prix et promotions peuvent varier selon les agences

BON DE COMMANDE

à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom Prénom
Adresse complète :

Tél. (obligatoire) : PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

☐ CHEQUE ☐ CARTE BLEUE

☐ Contre remboursement 35 F

DATE D'EXP.

.....

DATE SIGNATURE

ARCADE POOL



Team 17 offre aux possesseurs d'Amiga un nouveau jeu plein d'attraits. Non seulement Arcade Pool est un jeu de billard simple et très réussi, mais en plus, il est vendu à un prix sans concurrence, à savoir 150 francs ! Et n'allez pas croire que le jeu soit



bâclé, loin s'en faut. Arcade Pool est une simulation de billard tout à fait réaliste, et très simple d'emploi, ce qui ne gêne rien. Vous pourrez ainsi vous lancer dans des matchs ou des tournois de billard anglais ou américain, avec plusieurs variantes dans les deux cas. La table (verte ou bleue suivant le cas) est vue du dessus, et tout se passe à la souris. Lorsque vous visez, une prévisualisation de la trajectoire que prendra la boule blanche, vous est offerte. Tous les effets sont réalisables, et vous pourrez sauvegarder une partie à tout moment. Les boules s'entrechoquent avec un réalisme sans failles, et bruitages et animations sont absolument impeccables. Bref, même si l'ordinateur est un peu trop fort, Arcade Pool est un jeu excellent à tous points de vue. A ce prix-là, j'achète !

SUR AMIGA
EDITEUR TEAM 17

87%

150

NFL PRO LEAGUE FOOTBALL



se contente de développer la partie management. A ce titre, c'est probablement l'un des plus complets : création et gestion de ligue avec les championnats, création et gestion d'équipes avec le Pro Draft et le Pro Trader, quinze milliards d'écrans de stats sur les équipes NFL... Pour la stratégie, il faudra se contenter de la centaine de tactiques disponibles, puisqu'il n'existe pas d'éditeur de tactiques à proprement parler (on définit juste les tactiques en combinant différents paramètres). Bref, pour un Américain de pure souche, NFL Pro League Football aurait pu être une manne providentielle. Seulement voilà, on voit mal comment NFL Pro League Football arrivera à s'imposer en France où le foot américain est loin d'être le sport national (sic !), surtout sans une option "arcade" où l'on dirige soi-même les joueurs. Pour les néophytes, NFL Pro League Football se révélera très vite lassant : y a quand même rien de plus "chiant" que de regarder des sprites bouger sur un écran sans rien pouvoir influencer en temps réel, ni même disposer d'options caméras hollywoodiennes. D'autant que les graphismes ne sont pas géniaux (et c'est peu dire). Cela dit, NFL Pro League Football ravira les passionnés purs et durs, ceux qui sont tombés dedans quand ils étaient petits, notamment grâce à la possibilité de jouer par liaison modem.

Calor

CARRIER AT WAR II



Comme dans le volume 1, Carriers at War permet aux fans de wargames de disputer des combats pendant la Seconde Guerre mondiale. Pouvant se jouer à quatre, relié par Modem, Null-Modem ou géré par la machine, ce logiciel vous met aux commandes de la flotte américaine, anglaise ou japonaise. Suivant les scénarii choisis, on dirige plusieurs types d'unités : bateaux, sous-marins et aviation. Le jeu, qui se fait par tours, bénéficie d'une présentation plutôt agréable, mais hélas, côté ergonomie, ce n'est pas encore ça. Avec un peu d'entraînement, on peut s'en sortir, mais la chose est loin d'être intuitive. Au menu de ce second volet : Java, Port Darwin, Tincomalee, Leyte Gulf, Okinawa.

Moulinex

SUR PC
EDITEUR SSG

72%

SUR PC
EDITEUR MICROSPORTS

67%

GREAT NAVAL BATTLES II



Mais comment vous dire, tout est bleu. Et aussi gris, gris bleu, bleu gris, ça dépend du temps. Eh oui, l'affichage SVGA de ce wargame permet de bénéficier de graphismes d'une finesse rare. Dans ce volume II, vous allez pouvoir revivre Guadalcanal, et ce dans le camps américain ou japonais. Bénéficiant d'une interface plutôt simple à utiliser, Great Battle est un jeu de la veine de Silent Service, entendez par là un bon jeu. On y dirige une flotte complète, ou, si l'on a enclenché le mode automatique, le vaisseau de tête. Les différents postes de contrôle sont opérationnels : salles des machines, communications/radars, torpilles et mitrailleuses. Mieux encore, si la mission sélectionnée dispose de porte-avions, vous pouvez envoyer des appareils, histoire de reconnaître le secteur ou, pourquoi pas, attaquer un convoi adverse. Agrémenté de quelques animations lentes mais belles, Great Naval Battle dispose de sons digitalisés du meilleur effet. Bref, voilà un SSI bien fini et esthétique, ce qui est plutôt rare.

Moulinex

SUR PC
EDITEUR SSI

80%

Export Worldwide

JPF Import

Export tous pays

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS
Importateur - Distributeur ATARI

Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

(1) 46.24.33.19

Revendeurs
Contactez Nous !

3DO

Distributeur

Panasonic

3DO



Version Française - Version NTSC

MAINTENANCE 3DO



Une équipe de techniciens à votre service pour l'entretien et la réparation de vos 3DO.

ACCESSOIRES 3DO



Full Motion Vidéo
Lisez vos Vidéo CD 12cm sur votre 3DO.



Pistolet 3DO
Devenez un véritable tireur d'élite sur votre 3DO.

2ème manette
Jouez à plusieurs sur votre 3DO.

NOUVEAUTE JEUX 3DO

- Sewer Shark
- Sherlock Holmes
- Who Shot Johnny Rock
- Incredible Machine
- Out of this Word
- Fireball
- Ultraman
- Microcosm
- Wacky Races
- Takeru RPG
- Doctor Hauser
- Tetsujin RPG

Special Pack !

Pack Foot : John Madden + Manette
Pack Shoot : Pistolet + (Mad Dog Mac Cree ou Who Shot Johnny Rock ?)

CDX - Sega

JAGUAR

Version Française

ATARI®



Livré avec prise Périel

NOUVEAU

Livré avec 7 jeux :
Sonic
Ecco The Dolphin
Sega Classics Collection

Jeux

Checked flag 2
Aliens vs Predator
Club Drive
Tempest 2000
Crescent Galaxy
Raiden
Dino dudes
Tiny Toons...

Accessoires

2ème manette
Modem



Version Française

NEW !

Modem pour jouer à distance par téléphone

CDI-Philips III

PC & Compatible



CDI 220 Série 3

Accessoires :
- Joypad
- Full motion vidéo
- Track ball



Lecteur CD-ROM PANASONIC 562 B
Double Vitesse **TURBO**

Guide pour un Montage Facile

Prix Imbattable !

Payez en 10 fois pour tout achat d'une Console.

Exemple : une console 3DO
ver NTSC prix TTC : 3990 FF

Vous payez 10 x 399,00 FF

avec un apport personnel de 341.14 FF. Montant total du crédit : 3648.85 FF.
Coût du Crédit : 341.14 FF. Coût total de l'achat à crédit : 4331.14 FF. TEG : 19.92% Hors assurances facultatives et sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance Crédit et dans la limite du découvert autorisé.

Livraison
CHRONOPOST
en 24 H



Commandes Express
par Téléphone ou Fax



Livraison
CHRONOPOST
en 24 H

Règlement : Carte-Bleue - Mandat - Contre-Remboursement

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - Metro Sablons

Fax (1) 47 45 23 54

MULTIMEDIA infos

AMERICAN GRAFFITI

Si ce n'est un récent soft sur les Beatles, on pouvait se demander si les éditeurs n'allaient pas perpétuellement nous arroser de "Beethoven Multimédia" ou de "Stravinsky Multimédia". Non que ces derniers soient mauvais, au contraire, mais avouons que les amateurs de la "petite musique" qu'est le rock, n'avaient pas



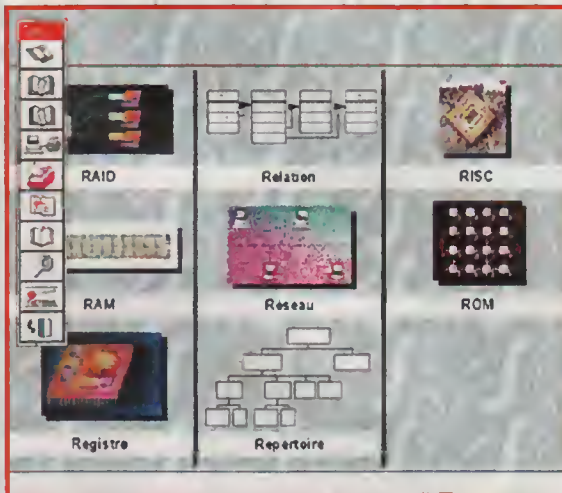
grand chose à se mettre sous la dent. Heureusement, Supervision vient en renfort avec le premier volet d'une série consacrée au rock'n roll (yeah !), premier volet qui traite des années 50 (trois autres volumes sont prévus sur les années 60, 70 et 80/90). Rock'n Roll Years se propose de mieux faire connaître l'histoire du rock sous trois facettes. D'abord, un recensement et un historique mois après mois des "charts" américains et anglais, permettent, extraits sonores à l'appui (Reet Petite, Mr. Sandman, etc.), de mieux connaître l'origine des classiques. Ensuite, de longues séquences vidéo animées présentent un panorama très représentatif de l'ambiance de l'époque : spot pub avec Marilyn, interview de Jimmy Dean où il conseille la prudence en

voiture quelques jours avant sa mort au volant de sa Porsche, bande-annonce de films SF, montage sur la "rébellion" des jeunes... et même le clip intégral de "Little Darlin'" des Diamonds et de "Rock Around the Clock" de Bill Haley. Des documents "poignants". Enfin, un jeu-quizz permet de tester ses connaissances. Si, dans l'ensemble, Rock'n Roll Years est bien conçu (on s'étonne de la durée des anims vidéos), il ne peut se prétendre exhaustif. On aurait aimé un peu plus de ci, un peu moins de ça... D'autant que "fatalement", le tout est en Américain dans le texte ! En tout cas, à l'heure où la mode est au grunge et autre techno, Rock'n Roll Years constitue un retour aux sources bien agréable. "Be bop a lula, she's my baby"...

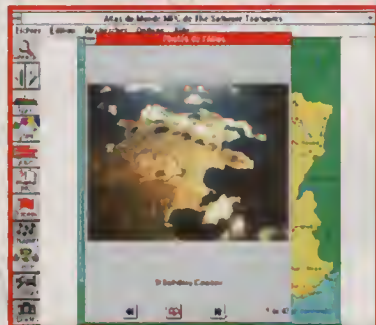
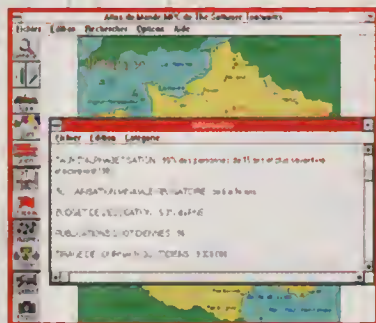
ROCK'N ROLL YEARS : THE 50'S. STANDARD : PC CD-ROM.
EDITEUR : SUPERVISION. PRIX : N.C. NÉCESSITE WINDOWS 3.1.

MICRO DICO

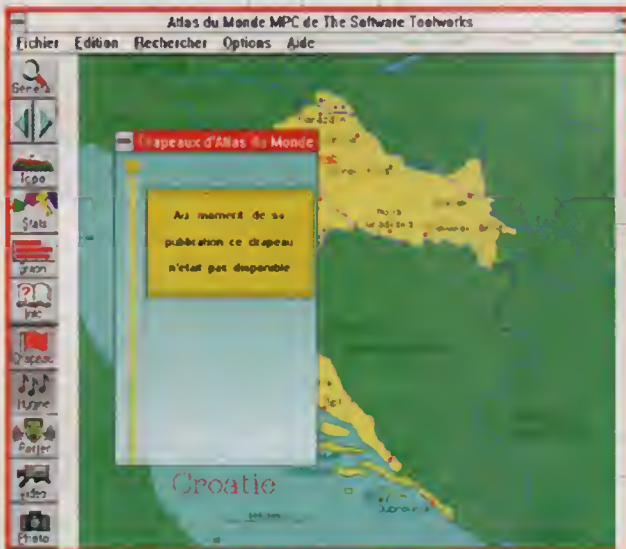
Edité par Factorial, le Dictionnaire Interactif de la Micro-Informatique, est un produit PC ayant l'immense avantage de fonctionner sur disquettes. Pour un dictionnaire, c'est plutôt rare. Certes, on est en droit de se demander si le terme interactif est vraiment approprié; ou alors, TOUT ce qui n'est pas un slide show est interactif, mais qu'importe. Si vraiment vous n'y connaissez rien, l'engin pourra vous apprendre un ou deux trucs. Dans le cas inverse, contentez vous de regarder.



ATLAS DU MONDE



EDITEUR : SOFTWARE TOOLWORKS
MACHINE : PC CD-ROM • PRIX : 550 F



Bien plus pratique qu'un atlas papier, ce CD-ROM pour PC permet de consulter facilement de multiples cartes. On y trouve des statistiques récentes (92/93) sur l'éducation, la santé, l'industrie, etc., de chaque pays du monde. Ajout par rapport à la version précédente, qui était sur disquette il est vrai : on peut afficher des photos et films afin de découvrir monuments et cadre de vie de divers pays du monde. Dommage, la documentation n'est pas toujours assez fournie : une photo pour l'ex-URSS, c'est

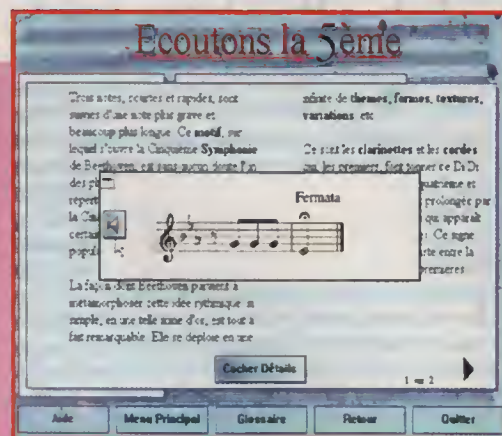
peu, comparé à la surface et à l'histoire du pays ! Nouveau sur cette version, le nom de chaque pays est prononcé de vive voix et une aide sonore est utilisable, le tout en français. Seul regret, la présentation générale, en VGA, est un peu pâle et les menus, fort pratiques au demeurant, et surtout les cartes, auraient gagné à être affichés en SVGA, d'autant que la chose tourne sous Windows. A noter que les informations glanées dans ce logiciel peuvent être enregistrées sous forme de fichiers ou directement imprimées.

PAS CHER, PAS BEAU

Dommage, l'idée était intéressante, mais le résultat est peu convaincant. Cette collection Soft CD-ROM de Micro Application propose, pour moins de 200 francs, des CD-ROM PC. L'initiative est à relever, mais hélas, ce premier titre ne tient pas la route : d'une part, le thème abordé n'est pas franchement folichon, et d'autre part, la qualité des images fixes est plus que moyenne. Reste un menu Windows, qui permet de prendre connaissance de diverses anecdotes sur le sujet, avec commentaires en français, et 40 minutes de film vidéo de bonne qualité ceux-là. Espérons que les titres à paraître seront plus remarquables et mieux réalisés, car il y a beaucoup de demande pour des produits CD vendus à ce prix-là.



TITRE : PARCS NATIONAUX AMÉRICAINS
EDITEUR : MICRO APPLICATIONS
STANDARD : PC CD-ROM • PRIX : 195 F



Mine de rien, voilà un produit très intéressant, et pour le coup particulièrement novateur. On parle souvent du multimédia comme d'un concept qui va révolutionner notre approche de la culture. Pour le moment, à part quelques encyclopédies, rien que de très basique. Ce CD, en plusieurs langues (ça aussi, c'est une promesse du multimédia pas toujours tenue), permet d'aborder la Cinquième de Beethoven de façon originale, et même si l'œuvre choisie ne l'est pas, la façon de procéder laisse espérer des produits à venir très intéressants. Le CD, qui permet d'écouter l'œuvre dans son intégralité, offre également l'opportunité de la découvrir avec un œil (et une oreille) de musicologue. De l'ouverture au coda, tous les mouvements sont commentés par écrit. Tandis que la partition apparaît à l'écran, on entend la partie commentée si on le

souhaite. De plus, un glossaire permet de tout connaître des termes utilisés en musique classique. Mieux encore, un système d'hypertexte permet de se rendre directement au glossaire, en cliquant sur un mot que l'on ne connaît pas. Enfin, un Quizz pas vraiment folichon donne la possibilité de parfaire ses connaissances sur le compositeur et la musique classique en général. La chose, qui tourne sous Windows, bénéficie d'une présentation impeccable. Seul regret, en ayant choisi de commenter cette œuvre (vous savez : pom pom pom !), l'éditeur est tombé dans la facilité. La musique classique ne se résume pas à la Cinquième, Les Quatre Saisons, La Toccata et la Marche Turc. C'est d'autant plus regrettable, qu'en dehors du contexte multimédia, on trouve déjà une bibliographie plus qu'impressionnante sur ce "hit" classique.

CLASSIQUE

TITRE : BEETHOVEN'S 5TH • EDITEUR : SOFTWARE TOOLWORKS
STANDARD : PC CD-ROM • PRIX : 390 F

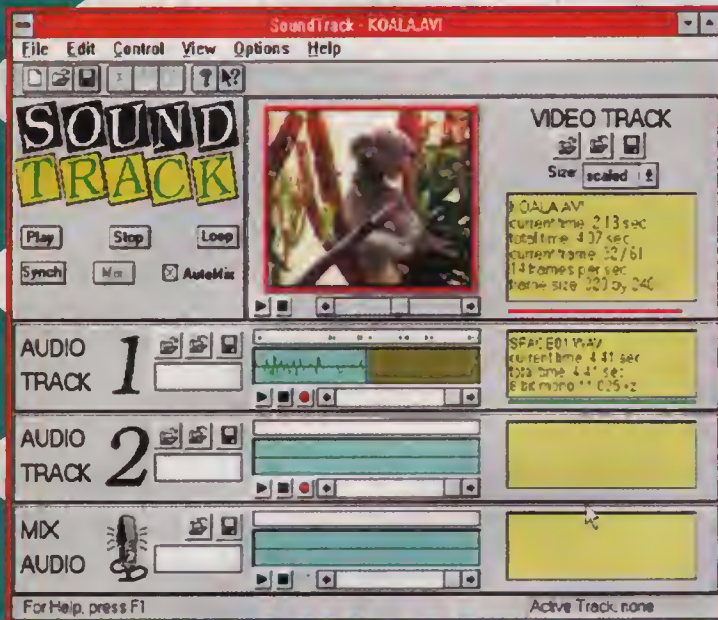


SOFT À LA SON

Multimédia, que de crimes ont été commis en ton nom ! Le Sound Track, pour Windows, est l'un de ces produits étranges, pour ne pas dire bâtarde, dont on se demande quel cerveau mala-

de a pu l'engendrer. La chose, qui se présente sous la forme d'un studio de mixage, est destinée à sonoriser des film AVI. Il paraît que c'est du "Complete Multimédia Madness",

d'après ce qui est inscrit sur la boîte. Au secours ! Le logiciel propose trois exemples : un baiser de cinéma, qui dure 2 secondes, un koala filmé dans un zoo (2 secondes 1/2) et la scène où l'on voit le premier homme sur la lune faire des bonds (2 secondes 3/4). Côté sons, 4 malheureux fichiers WAV attendent que vous vouliez bien les assigner à un film. C'est là que c'est rigolo, parce qu'on peut mettre la bande son du baiser sur le film du koala, voyez, ou bien regarder le premier homme sur la lune faire des bonds avec un fond de dialogue du baiser. Le plus tordant, c'est qu'on peut mixer deux sources sonores. Sinistre !



TITRE : SOUND TRACK
EDITEUR : VIDEO TOYS
STANDARD : PC WINDOWS
PRIX : 600 F

FAITES DES LANGUES !

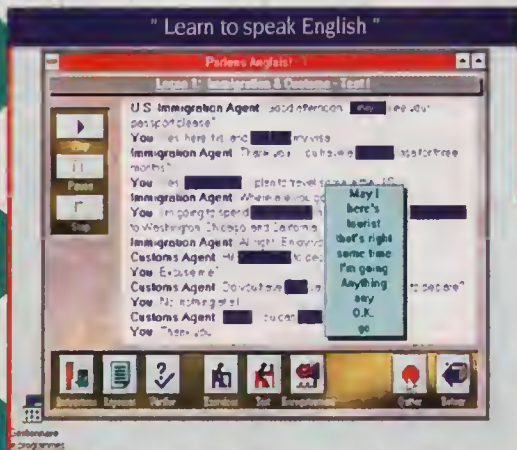
TITRE : LEARN TO SPEAK ENGLISH
EDITEUR : EDUTIL / HYPERGLOT
NBR DE CD : 1 • MACHINE : PC/MAC
PRIX : 650 F TTC

La maîtrise de l'anglais devient quasi indispensable de nos jours. Les méthodes de perfectionnement sont nombreuses, mais peu attractives. Les dernières en date utilisent la technique du CD-ROM. Il s'agit de "Learn to Speak Engli-

sh" d'Edutil et de "L'anglais d'aujourd'hui en 90 leçons" de chez Studio Media (adaptation de la méthode "Les langues modernes"). La première permet d'acquérir le vocabulaire américain courant. Les trente leçons attractives autorisent le survol des usages fréquents de la langue, sans avoir obligatoirement à s'affranchir de la grammaire et autre finesse. Les exercices attrayants et bien conçus ne sont malheureusement pas assez nombreux et comportent quelquefois des temps et tournures non expliqués dans les leçons précédentes. Les débutants pourront donc éprouver de petits problèmes. L'ensemble du CD contient 67 mégas de données, essentiellement des fi-

chiers contenant les voix anglaise et française. La seconde méthode, plus austère, est aussi plus sérieuse. Les 90 leçons sont extrêmement détaillées, avec une explication complète de la grammaire et une foule d'exercices. L'écran se divise en deux parties dénommées "student" et "teacher", l'une contenant les questions et l'autre les réponses. Vous donnez donc vos réponses oralement, réponses que vous pourrez vérifier avec la seconde partie de l'écran. C'est moins interactif que le programme précédent – les réponses étaient données dans des fenêtres du style "QCM" – mais tout aussi efficace. De plus, la méthode existant aussi en livre, vous pourrez toujours vous procurer le support papier. "L'anglais d'aujourd'hui en 90 le-

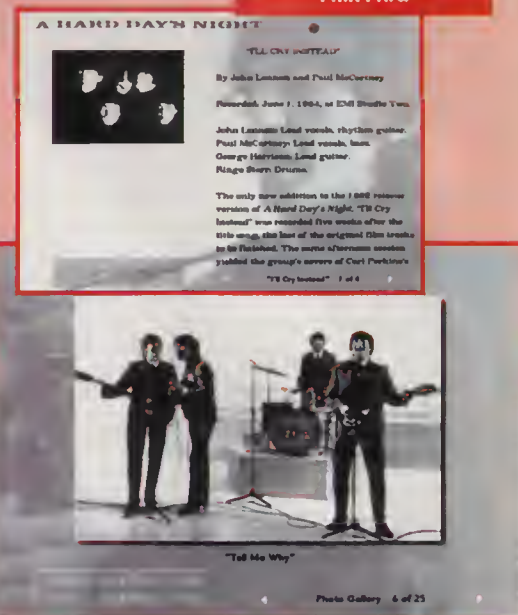
çons" comprend deux volumes contenant un CD-ROM chacun, soit 50 leçons par CD, 550 Mo de données, 90 minutes de dialogues, 15 000 mots, 450 exercices. Signalons enfin que ces deux méthodes permettent d'enregistrer sa voix afin de la comparer à celle du CD et qu'elles tournent indifféremment sur Mac et PC Windows.



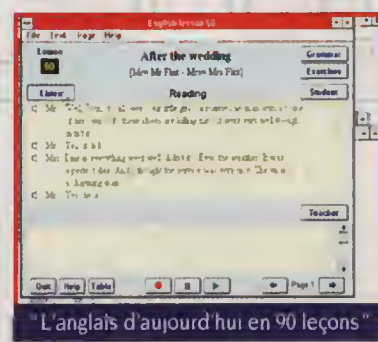
VOYAGER

Vous détestez les Beatles, ces quatre garçons que vous ne trouvez pas du tout dans le vent ? Vous n'avez pas de CD-ROM ni Windows ? Alors passez votre chemin ! A Hard Day's Night de Voyager n'est pas fait pour vous. En effet, ce CD-ROM propose, sous format Quicktime, une foule de clips, d'images d'archives, et contient également plusieurs chansons. En tout, 90 minutes de films parfois inédits et de documents rares faciles à consulter grâce à un système d'hypertexte et des menus de recherche rapide. Naturellement, c'est en anglais, mais quoi de plus naturel, vu le sujet traité. Bref, voilà une initiative intéressante qui remplace agréablement – pour qui est équipé – les cassettes vidéo.

TITRE : A HARD DAY'S NIGHT
EDITEUR : VOYAGER
PRIX : N.C.



TITRE : L'ANGLAIS D'AUJOURD'HUI EN 90 LEÇONS
EDITEUR : STUDIO MEDIA/ LIVRE DE POCHÉ
NBR DE CD : 2 VOLUMES • MACHINE PC/ MAC • PRIX : 2 X 700 F TTC.



IBM PC & Compatibles

ACES OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 219
ACES OF THE PACIFIC DATA DISK 3,5	VF 199
ACROSS THE RHINE	NC
AIR COMBAT CLASSICS 3,5	MF 269
ALIEN BREED 3,5	VF 219
ALONE IN THE DARK II 3,5	VF 349
ARCHON 93 3,5	289
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	VF 339
AWARDS WINNER II 3,5	NC
BATTLESLIDE II 3,5	NC
BATTLECHESS 4000 SVGA 3,5	MF 259
BENEATH A STEEL SKY 3,5	VF 299
BETRAYAL AT CRONOCR 3,5	MF 285
BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENT. 3,5	MF 209
BLOODNET 3,5	379
BODY BLOWS 3,5	MF 209
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5	MF 209
CANNONFODDER 3,5	MF 299
CHESSMANIAC 5 BILLION 3,5	MF 285
CIVILISATION 3,5	VF 279
COMANCHE DATA DISK II 3,5	MF 229
COMANCHE DATA DISK I 3,5	MF 349
COMBAT CLASSICS II 3,5	MF 239
CYBERRACE 3,5	VF 345
OARK SUN - SHATTERED LANDS - SSI 3,5	259
CRASH 3,5	NC
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DOGFIGHT 3,5	MF 249
OOM 3,5	349
DRACULA 3,5	MF 279
DUNE II 3,5	VF 275
DUNGEON HACK - SSI - 3,5	VF 299
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	MF 285
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 249
EYE OF THE BEHOLDER III 3,5	VF 245
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	MF 299
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 289
FANTASY EMPIRE - SIERRA - 3,5	289
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 299
FIRE & ICE 3,5	MF 229
FLASHBACK 3,5	MF 229
FLIGHTSIMULATOR 5.0 - MICROSOFT - 3,5	VF 339
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	MF 219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. SAN FRANCISCO 3,5	MF 219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. WASHINGTON 3,5	MF 289
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	VF 255
FREDDY PHARKAS 3,5	VF 259
FURY OF THE FURRIES 3,5	MF 239
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259
GENESIS 3,5	VF 229
GLOBAL DOMINATION 3,5	MF 349
GOAL DINO OWNS KICK OFF III 3,5	VF 275
GOBLINS II 3,5	VF 269
GOBLINS III 3,5	MF 269
GOLF - OAVIO LEAD BETTERS - 3,5	MF 289
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	299
HIRO GUNS 3,5	MF 275
INCA 2 - WIRACOCOA - 3,5	VF 289
INDIANA JONES IV 3,5	VF 289
INOY CAR RACING 3,5	VF 259
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
ISHAR II 3,5	VF 229
JURASSIC PARK 3,5	VF 249
KASPAROV GAMBIT 3,5	MF 249
KING MAKER 3,5	MF 289
KRUSTY'S FUN HOUSE 3,5	MF 199
KYRANDIA II - HAND OF FATE - 3,5	VF 299
LANGS OF LORE 3,5	VF 295
LAURA BOW II - DAGGER OF AMON RA - 3,5	VF 199
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LEGACY - MICROPROSE - 3,5	MF 279
LEMMINGS II - THE TRIBES - 3,5	MF 269
LEMMINGS HOLIDAY X-MAS LEMMINGS 3,5	MF 119
LINKS PRO 388 3,5	MF 299
LITIL CIVIL 3,5	MF 259
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
LOST IN TIME 3,5	MF 219
LOST IN TIME II 3,5	MF 219
LOST VIKINGS 3,5	VF 239
MAELSTROM 3,5	MF 359
MAGIC BOY 3,5	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 249
MIGHT & MAGIC V DARKS. OF XEEN 3,5	VF 275
MONKEY ISLAND II 3,5	MF 215
MORPH 3,5	MF 235
MORTAL COMBAT 3,5	MF 235
NCAA BASKETBALL 3,5	NC
NHL ICEHOCKEY 3,5	MF 285
OSCAR 3,5	MF 229
PACIFIC STRIKE 3,5	VF 359
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5	VF 189
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL DREAMS 3,5	MF 239
PINBALL FANTASIES 3,5	MF 239
PIRATES GOLO 3,5	VF 269
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
PREHISTORIC II 3,5	MF 249
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 309
PRIVATEER 3,5	MF 309
PROJECT NOMAO 3,5	MF 229
QUEST FOR GLORY IV 3,5	MF 269
RAILROAD TYCOON DE LUXE 3,5	MF 259
RAVENLOFT 3,5	MF 279
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 279
RISE OF THE ROBOTS 3,5	MF 279
ROBINSON'S REQUIEM	NC
RYDER CUP 3,5	MF 229
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SEAL TEAM 3,5	VF 299
SETTLERS 3,5	VF 339
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	VF 339
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	MF 269
SPACE QUEST V 3,5	VF 259

Vente par correspondance uniquement

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90

Fax: (1) 39 85 88 80

Horaires d'appel du Lundi au Samedi: 10 heures à 19 heures

IBM PC & Compatibles

SPEED RACER 3,5	MF 275
SSN 21 SEAWOLF 3,5	NC
STARLORD 3,5	VF 319
STARTREK - JUDGEMENT RITES - 3,5	MF 339
STRIKECOMMANDER 386/486 3,5	MF 289
STRIKECOMMANDER TACTICAL OPERAT. 3,5	MF 159
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT INLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	VF 269
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYNDICATE MISSION DISK 3,5	VF 149
TERMINATOR II - ARCADE GAME - 3,5	MF 209
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	279
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGHTER 3,5	NC
TORNADO 3,5	MF 319
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
VOYAGEURS DU TEMPS 3,5	MF 289
WAR IN THE GULF 3,5	VF 335
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	VF 185
ULTIMA VIII SAP 3,5	NC
UNDER A KILLING MOON 3,5	NC
UNNECESSARY ROUGHNESS 3,5	NC
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VOYAGEURS DU TEMPS 3,5	VF 239
WAR IN THE GULF 3,5	VF 335
WING COMMANDER ACCADEMY 3,5	VF 245
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 259
WIZARDRY VII 3,5	279
WORLD CUP 94 3,5	NC
X-WING - LUCASFILM - 3,5	MF 335
X-WING MISSION 2/B-WING 3,5	MF 199

Budget PC & Compatibles

40 SPORTS BOXING 5,25	MF 119
4D SPORTS ORVIN 5,25	MF 119
BATMAN RETURNS 3,5	MF 149
BLUES BROTHERS 3,5	MF 129
CELESTIAL STRIP POKER II 3,5	MF 119
ESPANA - THE GAMES 92 - 3,5	MF 99
GREAT COURTS II (JIMMY CONNORS) 3,5	MF 149
HOCK 5,25	MF 99
INDIANA JONES III + EXPLORA III 3,5	MF 159
ISHAR 3,5	MF 109
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	MF 159
MI TANK PLATOON 3,5	149
NIGEL MANSSELL RACING 3,5	MF 139
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 109
REALMS 5,25	MF 99
SENSIBLE SOCCER 92/93 3,5	VF 99
SHERLOCK HOLMES 5,25	125
SIM LIFE 3,5	125
SPACE QUEST IV 5,25	VF 149
SPEEDBALL II 3,5	MF 99
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TV SPORTS BASEBALL 3,5	MF 139
VALHALLA 3,5	MF 119
WILLY BEAMISH 3,5	VF 125
WIZKIO 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOEL 3,5	MF 145
ZOOL 3,5	MF 125

CD ROM PC

ALONE IN THE DARK II	NC
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	MF 355
BATTLE ISLE II	NC
BENEATH A STEEL SKY	VF 419
BLOONNET	NC
COMANCHE	MF 349
CONSPIRACY KGB	MF 345
CRITICAL PATH	MF 429
QAEOMSGATE	MF 319
DARK SUN SHATTERED LANDS - SSI -	309
OAY OF THE TENTACLE	VF 339
ORACULA - UNLEASHED -	339
ORAGONS PHERE	MF 319
QUINCON HACK - SSI -	299
DUNE - THE 7TH GUEST	MF 349
ENTITY	NC
EYE OF THE BEHOLDER III	289
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I - III	339
F-15 STRIKE EAGLE III	MF 529

CD ROM PC

FANTASY EMPIRE - SSI -	289
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GOBLINS	MF 259
GOBLINS II	MF 339
GOBLINS III	VF 299
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	299
INCA	VF 319
INCA II - WIRACOCOA -	VF 319
IRON HELIX	MF 259
JIM POWER	299
JOURNEY MAN PROJECT	VF 255
JURASSIC PARK	MF 419
KING'S QUEST V	VF 319
KING'S QUEST VI	339
LANDS OF LORE	MF 349
LAURA BOW II	VF 199
LEISURE SUIT LARRY VI	339
LINKS COLLECTORS	MF 369
LOOM	MF 345
LORD OF THE RINGS	VF 355
LOST IN TIME	359
MAD DOG MCREE	MF 459
MANTIS	VF 299
MEGA RACE	MF 355
MICROCOSM	MF 325
MONKEY ISLAND	MF 419
MYST	MF 269
OH NO MORE LEMMINGS	MF 249
OUTPOST	MF 355
POLICE QUEST IV	MF 239
PROJECT NOMAO	MF 219
QUEST & FUN	329
RAVENLOFT	MF 335
REBEL ASSAULT	MF 285
RETURN TO ZORK	MF 319
SAM & MAX - HIT THE ROAD -	319
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	319
SHADOWCASTER	285
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENT. -	349
SPACE SHUTTLE	MF 319
SPACESHIP WARLOCK	VF 349
SUPERSKI III	MF 315
STAR WARS CHESS	VF 369
SUPER STRIKE COMMANDER	VF 369
T.F.X.	VF 369
TERRA - LA TERRE VUE OEUPIUS	VF 369
L'ESPACE -	NC
THE ELEVENTH HOUR	MF 425
THE HOROE	NC
THE PARK	MF 399
TORNADO	315
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	VF 419
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	NC
UNDER A KILLING MOON	369
WHO SHOT JOHNNY ROCK	MF 335
WING COMMANDER II CELEUXE	VF 225
WINTER OLYMPICS	MF 275
WOLFPACK	319
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	275

Accessoires & Multimedia PC

CISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
CISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HO	52
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	289
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	299
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
KIT CD PUISSANCE 16 MANAGER	
- LECTEUR CD ROM DV PANASONIC	
- SOUND BLASTER 16 BASIC	
- CD BORLAND OFFICE (WordPerfect 6.0 +	
Quattro Pro 5.0 + Paradox 4.5)	
- IMAGEPAL 1.2	VF 3299
- REBEL ASSAULT	
MANETTE FLIGHT CONTROL	
- THRUSTMASTER - PC	629
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL	
- THRUSTMASTER - PC	1049
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	579
SOUND BLASTER PRO 2 DELUXE	299
SOUND BLASTER 16 BASIC	1195
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CO	1635
SOUND BLASTER AWE 32	NC
SOUND WAVE 32 - ORCHID	1795
WAVE BLASTER	1479

Amiga

ALFRED CHICKEN	MF 179
ALIEN III	MF 195
ALIEN BREED II	MF 209
ALIEN BREED II AMIGA 1200	MF 219
APOCALYPSE	MF 199
ARMOUR GEDDON II	NC
AWARDS WINNER II	NC
BANSHEE A1200	VF 265
BENEATH A STEEL SKY	MF 199
BLASTER	MF 199
BLOB	MF 199
BODY BLOWS	MF 199
BODY BLOWS GALACTIC	MF 229
BODY BLOWS GALACTIC AMIGA 1200	MF 229
BRIAN THE LION	MF 189
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MF 185
BUBBA 'N' STIX	MF 155
BURNING RUBBER	MF 209
CAMPAIGN II	MF 259
CANNONFODDER	MF 245
CHAOS ENGINE AMIGA 1200	MF 199
COMBAT CLASSICS II	MF 209
DANGEROUS STREETS	NC
DARKMERE	NC
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	MF 199
DOGFIGHT	MF 249
DIGGERS AMIGA 1200	MF 229
DISPOSABLE HERO	MF 195
DUNE II - BATTLE OF ARRAKIS -	VF 225
ELITE II - FRONTIER -	VF 235
F-117 A NIGHTHAWK	VF 199
FLASHBACK	VF 199
FORMULA 1 GRANO PRIX	VF 259
GENESIS	VF 229
GLOBAL COMINATION	VF 319
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLINS III	VF 249
GUNSHIP 2000	MF 229
GUY ROUX MANAGER	VF 289
HIRO GUNS	MF 239
HISTORY LINE - 1914-18 -	VF 325
ISHAR II	VF 219
JURASSIC PARK	VF 199
JURASSIC PARK AMIGA 1200	VF 219
KING MAKER	MF 249
KINGS QUEST 8	NC
KRUSTY FUN HOUSE	MF 199
LAMBORGHINI	MF 249
LEGEND OF VALOUR	MF 289
LEMMINGS II - THE TRIBES -	MF 215
LEMMINGS X-MAS	MF 115
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT	MF 219
MR NUTZ	MF 199
O.M. SUPER FOOTBALL	VF 209
OSCAR	MF 225
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
PINBALL DREAMS & FANTASIES	MF 229
PUGGSY	MF 225
PERIHELION	MF 235
ROBINSON'S REQUIEM	NC
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECONO SAMURAI	MF 225
SEEK & DESTROY A1200	MF 179
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	NC
SETTLERS	VF 309
SIM LIFE AMIGA 1200	VF 309
SIMON THE SORCERER	MF 199
SKIDMARKS	VF 199
SOCCER KIO	VF 199
SPACE HULK	MF 229
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II - ARCADE GAME -	MF 239
THEATRE OF DEATH - PSYGNOSIS -	MF 225
TORNADO	VF 309
TURRICAN III	MF 199
UFO - MICROPROSE -	NC
URICUM II	MF 199
VOYAGEURS DU TEMPS	VF 199
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ N LIZ - PSYGNOSIS -	MF 229
WONCERDOG	MF 195
WORLD CUP 94	NC

Budget Amiga

AGONY	MF 149
AMNIO	MF 109
BATMAN THE MOVIE	MF 99
BILLYS TOMATO GAME	MF 155
CHAOS ENGINE	MF 125
CHUCK ROCK II	MF 135
CYBERPUNKS	MF 119
DELUXE STRIP POKER II	MF 129
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 165
F-17 CHALLENGE	MF 139
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
HAEGR THE HORRIBLE	MF 89
INDIANA JONES III / EXPLORA III	MF 159
KINGS QUEST I - SIERRA	MF 129
LEGEND OF KYRANDIA	VF 125
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE III	MF 149
MI TANK PLATOON	159
MONSTERBUSINESS	MF 109
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PIRATES	MF 125
PRIME MOVER - PSYGNOSIS -	MF 149
PUSH OVER	MF 109
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SPACE CRUSADE	MF 99
STARBUST	MF 159
STREETFIGHTER II	MF 125
SUPER MONACO GRAND PRIX	MF 125
TROLLS	MF 109
TV SPORTS BASEBALL	MF 99
TV SPORTS BOXING	MF 149
WOLFGHILD	MF 135
WOODYS WORLD	MF 159
ZOOL	MF 125
ZOOL II	MF 149
ZYCONIX	MF 99

Amiga CD 32

ALFREDO CHICKEN	179
ALIEN BREED SPECIAL EDITION + OWAK	MF 195
ARABIAN NIGHT	119
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MF 199
BUBBA 'N' STIX	239
CAPTIVE II / LIBERATION	249
CHAOS ENGINE	MF 235
CHUCK ROCK 1	MF 139
CHUCK ROCK 2	MF 225
O-GENERATION	179
DANGEROUS STREETS	219
OENNIS	219
DISPOSABLE HERO	MF 239
ELITE 2 FRONTIER	MF 225
EMPIRE SOCCER 94	NC
FIRE & ICE	NC
FURY OF THE FURRIES	MF 219
JAMES POND II	199
LABYRINTH OF TIME	199
LITIL QVIL	NC
LOTUS TRILOGY 1-3	229
MEAN ARENAS	239
MEGA RACE	NC
MICROCOSM	319
MORPH	169
MR MAGOO	NC
NICK FALDO GOLF	MF 259
NIGEL MANSELL	239
OVERKILL & LUNAR C	215
PINEBALL FANTASIES	219
PINKIE	NC
PIRATES GOLD	229
PREMIERE	MF 139
PROJECT X + F17 CHALLENGE	MF 195
ROBINSON'S REQUIEM	NC
SEBK & DESTROY	169
SENSIBLE SOCCER	185
SLEEPWALKER	219
TROLLS	MF 155
TROLLS ISLAND	NC
WHALES VOYAGE	MF 155
ZOO	MF 155
ZOO II	NC

I'LL BE BACH

Une machine pourra-t-elle un jour égaler l'homme dans ce qu'il a de plus humain : le talent artistique ? Avec CPU Bach, voilà une amorce de réponse.

Johan Michael Schmidt relate, dans son essai sur "La Musique et l'Âme de 1754", qu'on présentait dans les cours d'Europe, quelques années auparavant, un automate qui jouait de la flûte traversière. La chose fit grand bruit car en cette période où la religion avait grande importance, il était inconcevable qu'une machine puisse reproduire l'homme et donc, d'une certaine façon, se substituer au divin. Il s'ensuivit une polémique entre partisans du matérialisme et du spiritualisme, c'est-à-dire entre ceux qui pensaient que l'âme humaine était l'émanation de Dieu et ceux qui pensaient qu'elle était l'émanation de celui qui l'abrite, l'homme. Inutile de dire que ceux qui pensaient que l'âme n'existait pas, le gardaient pour eux, mais c'est un autre débat. Depuis, la polémique continue de faire rage, mais notre ère technologique a obligé les penseurs à déplacer les termes de cette interrogation (changement de paradigme) : la création artistique est-elle le fait de l'homme, ou bien une machine peut-elle créer une œuvre ? Avec CPU Bach, de Microprose, il semblerait que les spiritualistes aient marqué un point. Programmé par Sid Meier (Railroad Tycoon, Civi-

lization), CPU Bach (jeu de mot entre CPE, Carl Philipp Emmanuel, fils de Jean Sébastien et CPU, Calcul Processeur Unit, le microprocesseur de votre bécane), est un générateur de musique dans le style de Bach. Mine de rien, il s'agit d'une véritable révolution. À l'aide de fractales, on savait jusqu'à présent produire des éléments organiques sur micro (paysages, plantes, etc.). Avec CPU Bach, on peut dorénavant créer des "éléments organiques". Et aussi au clavecin.

Prévu sur PC et Macintosh, CPU Bach tourne pour le moment sur 3DO. Avec ce logiciel, pas de but à atteindre. On choisit le type de morceau à créer (fugue, prélude, concerto, etc.), on détermine le nombre d'imitations (voir encadré) que l'on souhaite entendre, puis le temps de piocher dans la liste d'instruments, et c'est parti ! Au bout d'une vingtaine de secondes, le morceau, totalement inédit (enfin, inoui) démarre. Les sons de clavecin, d'orgue, de vents, sont superbes, mais hélas les violons sont un peu synthétiques. Tant qu'on n'éteint pas la machine, les morceaux se succèdent, à l'infini. Lorsqu'on tombe sur un morceau particulièrement agréable, on peut le sauvegarder dans la mémoire de la 3DO. Destiné à créer une ambiance, ce

logiciel affiche, pendant l'écoute, des images de paysages (superbes, mais on a l'impression de regarder "Chef-d'œuvres en péril !"), la partition, des dessins psychédéliques, une animation de Bach en train de jouer ou un mélange aléatoire du tout. Détail amusant, les touches du clavecin correspondent aux notes du morceau joué. Même si l'on tient compte des limitations éventuelles que des styles moins "logiques" pourraient poser aux programmeurs, il est indéniable que CPU marque une étape décisive dans l'histoire de la création. Comme les données prennent de plus en plus de place, pourquoi ne pas pousser la logique à l'extrême et créer des générateurs de scénario, de graphismes, d'interfaces, bref, de jeux ? Le manuel d'utilisation fourni avec le logiciel imagine déjà le futur : CPU Shakespeare, CPU Tolstoï, CPU tout-ce-qu'on-veut. Et pourquoi pas ? D'ailleurs, qui vous dit que le texte que vous venez de lire n'a pas été généré par mon CPU Joystick, pendant que j'allais me promener ? Pendant que j'allais (me) (var) "Promener %1%2%3; "Promener" BEGIN CASE PromenErrStat OF Close (PROMENFile) IF (PROMENGetBuffer : = FALSE; Oups ! y a encore un ou deux bugs !

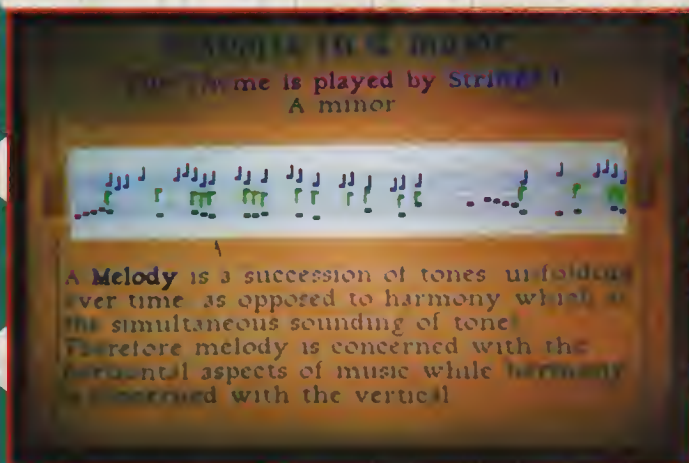
Clavecin, cordes, orgue, synthé, on choisit les instruments.



L'ART DE LA FUGUE

Qu'on comprenne bien, il ne s'agit pas d'un génial couper-coller qui crée des morceaux à base d'œuvres connues, mais d'un véritable générateur. Le miracle est rendu possible par le style de Bach, qui s'appuie sur des structures très précises (à savoir les règles de l'harmonie) et en raison du mode de construction des morceaux. Et s'il y a des règles précises, il est plus facile d'en tirer une "super règle", une théorie générale. Vous connaissez tous le canon, par exemple "Frère Jacques", qui consiste à répéter de façon décalée, la même mélodie (canon circulaire). Bach utilisait ce principe, appelé imitation, mais l'avait porté à son niveau le plus complexe. Dans l'œuvre de Bach, les imitations ne sont pas simplement des répétitions décalées dans le tempo du thème de départ, mais une véritable arborescence fondée sur les lois de la logique. Chaque thème qui apparaît au cours du morceau et se superpose aux autres est une copie décalée en hauteur, retournée, jouée dans un autre mode, etc. Bien entendu, le but du jeu est de tout jouer en même temps. Il "suffit" de créer un thème de départ, et de broder autour. Pour vous donner une idée du génie de ce compositeur, écoutez donc "L'Art de la Fugue". Ça commence par un thème qui est retourné dans tous les sens et qui, à la fin du morceau, aboutit à une suite de quatre notes. En allemand comme en anglais, les notes sont représentées par des lettres. Si l'on regarde de près ces quatre notes, on s'aperçoit que Bach s'est amusé à introduire son propre nom dans la partition : B A C H. Pour arriver à ce résultat, Bach a dû se livrer à un calcul récursif ! On comprend l'intérêt d'utiliser une machine pour reproduire la chose.

TITRE : CPU BACH • ÉDITEUR : MICROPROSE
NBR DE CD : 1 CD • STANDARD : 3DO • PRÉVU SUR PC, MAC



Pendant que les morceaux s'enchaînent, on peut afficher la partition, des images, ou même les instruments en train de jouer.



Ici, on détermine le nombre d'imitations qui s'ajouteront au thème de départ, ainsi que le style.

UN ÉCONOMISEUR TRÈS MULTIMÉDIA

La société Asymetrix nous avait gratifiés à l'époque d'un économiseur d'écran pour Windows inspiré du film "Jurassic Park". Elle récidive ce mois-ci avec un économiseur en CD-ROM bour-

ré de films divers et variés. Composé de séquences sur la nature, d'extraits de films, de comédies, de dessins animés mais aussi de visites guidées sur les planètes et les parcs na-

turels, Multimedia Screen Saver se veut à la fois reposant et éducatif. Bien qu'il soit possible de n'installer que les disquettes, il n'en vaut vraiment la peine qu'en présence du CD. Ça n'est malheureusement pas très joli graphiquement parlant, et les films se déroulent dans une fenêtre minuscule. Ça ne coûte en revanche que 185 francs TTC et c'est chez Graphics (40 09 86 26).

TITRE : MULTIMEDIA SCREEN SAVER
ÉDITEUR : ASYMETRIX
NBR DE CD : 1 CD • STANDARD : PC



LAURIERS

Colorado édite, en collaboration avec IBM et Art Micro, les "Corrigés du Bac 93/94". Toumant sur PC, le premier, volet, consacré aux maths (algèbre, géométrie), sera suivi de nouveaux titres portant sur les autres matières. Bien réalisée, cette série qui s'adresse à toutes les sections (A, B, C, D, D', E, F, G et H), bénéficie d'une présentation agréable. A noter qu'une série similaire portant sur le BEPC devrait sortir prochainement. Voilà un bon moyen de se faire offrir un PC. Vous pourrez aussi jouer avec : mais ça, vos parents ne le savent pas encore.



"Les corrigés du Bac" édité par Colorado Technologie. Moins de 250 F en grandes surfaces et magasins spécialisés.

TITRE : CORRIGES DU BAC
ÉDITEUR : COLORADO • STANDARD : PC DISK



ARGADION

a besoin de toi

JOUE !

l'aventure
spatiale et

GAGNE !!

une console

3 D O !!!

ou plein d'autres
fabuleux cadeaux

36 68 6000

Règlement du jeu/concours sur simple
demande à : Connection BP 7023
69341 Lyon cedex 07
2,19 F/mn

présente les coffrets **Méga 10** au prix fou de **139 francs**

Si vous ne connaissez pas encore les jeux sharewares ou DP, c'est aujourd'hui qu'il faut essayer.

Si vous aimez ces jeux, c'est aujourd'hui qu'il faut en profiter.

Si vous avez été déçu par un jeu shareware ou DP, c'est qu'il ne fait pas partie de ces coffrets.

COFFRET ACTION pour AMIGA



BOND MINE

80 niveaux de délire à la sauce BoulderDash. Ingéniosité et adresse seront indispensables.



MICROBE

Eviter une infection des cellules en détruisant les microbes, mais de l'intérieur, pas facile.

ROLLERPED
Sauté de bestioles, elles arrivent de tous les côtés, plus on en flingue, plus il y en a.



LAST REFUGE

Un chevalier doit défendre un château assiégé. Des ennemis très variés en font un délire.



FIGHTING WARRIORS

Un jeu de baston dans la lignée des meilleurs, coups spéciaux, jeu à un ou à deux, tout y est.



BAT DOG

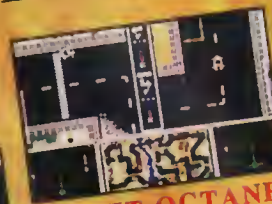
Un jeu de plates-formes génial, tout se déroule à une vitesse folle, surtout les zones bonus.

INSECTOIDS
Ils viennent d'un autre monde pour nous envahir, faites les changer d'avis en les frittant.



BUZZBAR

Shootez tous les vaisseaux qui s'envolent grâce à vos armes et protections diverses.



HIGHT OCTANE

Une course de voiture avec des bolides armés de missiles. Tous les coups sont permis.



DRIPGAME

Il faut parcourir un dédale de tuyaux sans se faire chopper par les infâmes bestioles.

Ces jeux fonctionnent sur Amiga 500 (1Mo de RAM), sur Amiga 500+, sur Amiga 600 et sur Amiga 1200

COFFRET RÉFLEXION pour AMIGA



KLAKTRIX

Placez les pièces qui tombent pour aligner trois cases de même couleur, très frustrant.



WELLTRIX

Un Tetris en 3D avec des pièces glissant le long des murs pour ceux que Tetris n'amuse plus.

ARTILLERUS 2
Choisissez l'angle, la puissance, l'arme, tirez et si vous ratez, vous en prenez plein la tronche.



PICK A BRICK

Otez les pièces par paires mais pas n'importe comment, génial. (de nombreux niveaux)



REVERSI 2

Vengez vous en battant votre Amiga dans une mémorable partie de Reversi.



DILEMMA

Emboîter des pièces tordues dans un carré est un véritable casse-tête. (plus de 30 niveaux)

DRAGON TILES

C'est tout simplement le meilleur jeu de Mahjong (15 types de tableaux)



ZNYK

Un travail technique de très bonne qualité pour ce jeu dans le style de Dr Mario, superbe.



POLYMORF

Poussez les boules de même couleurs les unes contre les autres (de nombreux niveaux)



FWUFF

Selon le principe du solitaire, nettoyez tous les tableaux. (40 niveaux différents)

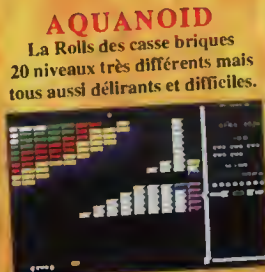
Ces jeux fonctionnent sur Amiga 500 (1Mo de RAM), sur Amiga 500+, sur Amiga 600 et sur Amiga 1200

COFFRET ACTION pour PC



GOODBYE GALAXY

Un petit garçon confronté à des bordes d'aliens très hostiles, un superbe jeu de plates-formes.



AQUANOID

La Rolls des casse briques, 20 niveaux très différents mais tous aussi déliants et difficiles.



ONE FALL

Un jeu de baston dans la lignée des meilleurs, coups spéciaux, jeu à un ou à deux, tout y est.



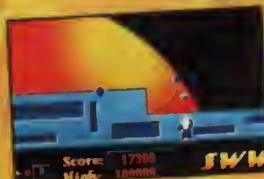
GALACTA

Des nuées d'aliens virevoltent en vous bombardant avant de vous attaquer par vagues.



PINBALL

Pour les fans de Flip, voilà de grands moments de délire en perspective.



SPID WAD WILLY

Un personnage doit crever les ballons avec sa sarbacane, des animations sonores déliantes.



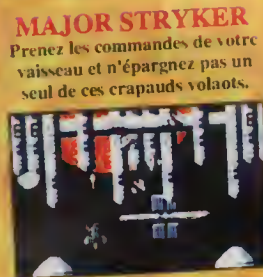
BIP BOP II

Le principe du casse briques, mais on tire de gros obus sur la balle pour la dévier, original.



BOZOBOBO

Un jeu dans le style de PacMan très amélioré car on met des coups de poing aux fantômes.



MAJOR STRYKER

Prenez les commandes de votre vaisseau et n'épargnez pas un seul de ces crapauds volants.

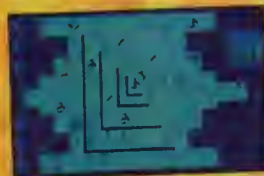


COSMO

Cosmo est le petit gars vert, il doit retrouver son vaisseau pour pouvoir quitter cet enfer.

Ces jeux fonctionnent sur Compatible PC avec micro 386 ou 486, écran VGA et disque dur (SoundBlaster conseillée)

COFFRET RÉFLEXION pour PC



MAHJONG

Un superbe jeu de Mahjong qui vous proposera plus de 2500 tableaux différents.



POD

Vous ne devez passer qu'une fois sur toutes les cases pour gagner (de nombreux niveaux)



HEXXAGON

Si un pion bleu se met à côté d'un rouge, le rouge devient bleu, déliant et difficile.



MAZEBALL

Il faut emmener la boule bleue sur le point rouge en penchant le plateau (8 plateaux)



DAMES CHINOISES

De deux à six joueurs pourront s'affronter dans ce superbe jeu (l'ordinateur est redoutable)



SUPER RETRIS

Ca ressemble à Tétris, il faut ôter un seul carré qui se trouve parfois tout en bas.



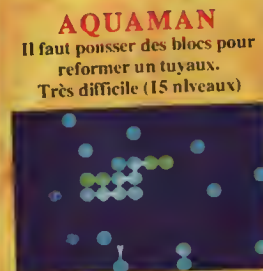
YAM'S

Le célèbre jeu de dés avec un réalisation superbe et entièrement en français.



BOLOBALL

Il faut faire tomber les boules le plus bas possible en tenant compte du sens des flèches.



AQUAMAN

Il faut pousser des blocs pour reformer un tuyau. Très difficile (15 niveaux)



BRIX

Éliminez les cases identiques en les plaçant côte à côte, très beaux écrans (32 niveaux)

Ces jeux fonctionnent sur Compatible PC avec micro 286, 386 ou 486, écran VGA et disque dur (SoundBlaster conseillée)

Bon de commande à renvoyer à FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY ou commandez par téléphone en appelant le 83 90 28 00 (paiement par carte bancaire)

Chaque coffret se compose des disquettes de jeux, d'un livre de documentation en français et d'une boîte de rangement.

LIVRAISON
48 Heures

A partir de la réception de la commande

NOM _____ PRENOM _____

N° _____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.

☐ Chèque ☐ Carte de crédit Nom : _____

☐ Mandat N° de carte : _____

Date d'expiration : _____

<input type="radio"/> Je choisis 1 coffret pour 139 francs	
<input type="radio"/> Je choisis 2 coffrets pour 250 francs	Frs
<input type="radio"/> Je choisis 3 coffrets pour 350 francs	
<input type="radio"/> plus de 3 pour 100 francs chacun	
Frais de port (envoi en Distinguo)	20 Frs
Total	Frs

Liste des coffrets choisis et type d'ordinateur	

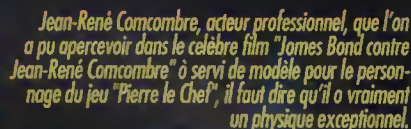
L O N D R E S 9 4

L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE



Il est beau, mon micro

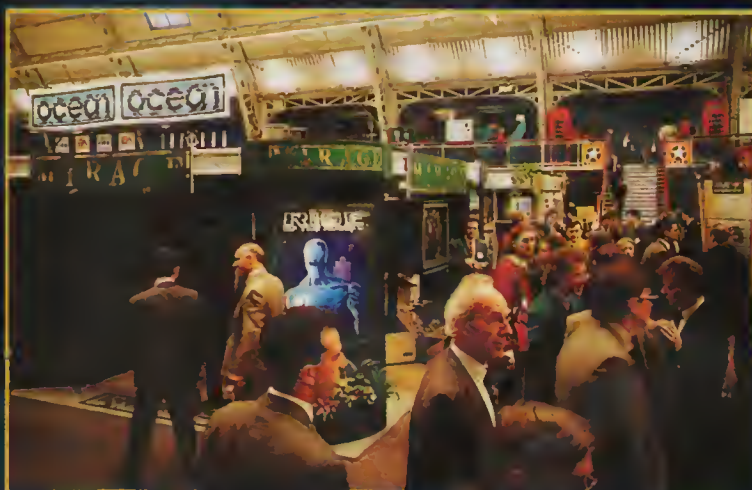
Mais s'il est un enseignement beaucoup plus surprenant à tirer de l'ECTS 94, c'est bien la ré-émergence du support "micro" au détriment des consoles.



se) ou Biduletruc, le succès de la CD32 qui s'est imposée comme la plate-forme CD numéro 1, s'il ne rétablit pas encore l'équilibre financier du manufacturier américain, semble au moins faire grimper sa cote de confiance en flèche. Du reste, le nombre de développements en cours pour cette machine avait lui aussi augmenté dans d'importantes proportions, laissant augurer d'un avenir serein pour la première console 32 bits CD-ROM. À ce propos, un premier prototype de lecteur CD-ROM externe pour A1200, judicieusement nommé CD1200, était présenté dans la suite occupée par Commodore, sans pour autant qu'aucune date de sortie ou indice de prix puisse nous être précisé (voir encadré).

Si, comme on vient de le voir, la situation semble s'améliorer pour Commodore, c'est bien sûr l'incontournable famille des compatibles qui se taillait la part du lion, à l'ECTS. L'écrasante majorité de la centaine d'éditeurs présents comptait, au sein de leurs plannings respectifs, de nombreux jeux destinés à ces supports, et c'est incontestablement parmi cette ribambelle de logiciels que figuraient les nouveautés les

A person dressed as a chef, wearing a white toque and apron, stands on a wooden walkway. They are holding a copy of the magazine 'Pystick' in front of their chest. The magazine cover features a woman in a bikini and the title 'Pystick' in a stylized font. The person's face is obscured by a black rectangular mask. The background is dark and industrial, with wooden railings visible.



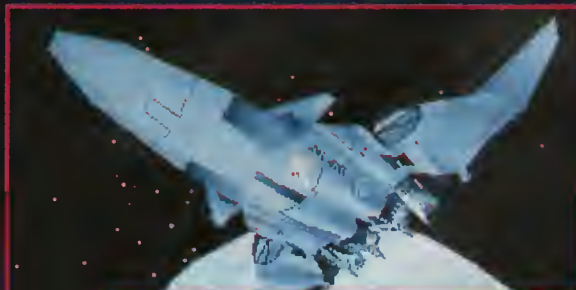
standard cher à Trip Hawkins au Japon, a pris un départ fulgurant, avec plus de 60 000 3DO distribuées en trois semaines au pays du soleil levant. Ce n'est certes pas suffisant pour considérer définitivement ces bécanes comme incontournables, mais c'est tout de même très encourageant pour l'avenir. Aussi, si la 3DO brillait par son absence à l'ECTS (un seul stand, ridiculement petit, au sein duquel trônait une malheureuse Panasonic), c'est sans doute que le standard se réservait pour le prochain CES de Chicago, cet été, car on annonce beaucoup de nouvelles machines pour très bientôt (voir encadré). Intolérable suspens...

IRON ANGEL

PC / PC CD-ROM • FIN DE L'ÉTÉ 1994



L'action d'Iron Angel se déroule dans un futur très proche, où les ingénieurs de l'aéronautique sont parvenus à réaliser un chasseur aussi à l'aise dans les cieux qu'au fin fond de l'espace. En tant que pilote de l'un de ces "Anges de Fer", votre but sera d'empêcher un holocauste nucléaire sur le point de se produire au travers de diverses missions vous emmenant en survol de la Terre, de la Lune ou encore en approche d'un satellite espion. Situé à mi-chemin entre TFX et



inferno, pour ce qui est de la complexité, Iron Angel semble trouver un compromis entre shoot'em up 3D et simulation pure et dure.

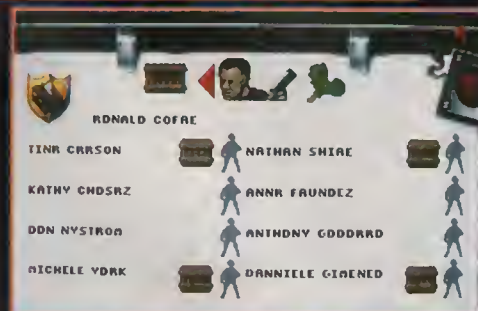
CENTRAL INTELLIGENCE

PC CD-ROM • JUIN 1994

Produit spécifiquement sur CD-ROM, Central Intelligence vous propose de commander une opération très spéciale en Amérique du Sud, visant à renverser le gouvernement local. Naturellement, il



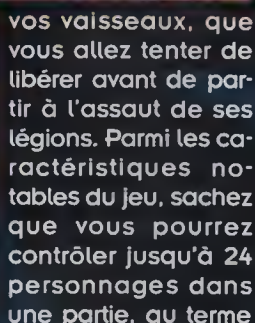
s'agit là d'un jeu dans lequel l'aspect stratégique est poussé à son maximum, où la fin justifie tant les moyens, que cela en donne froid dans le dos. Vous pouvez agir sur un plan politique, en exerçant des pressions sur le despote visé, mais aussi par voie de propagande massive, ou plus simplement par la bonne vieille solution militaire, sans faire de finesses. Central Intelligence exploite bien le support du CD-ROM, avec la présence de nombreuses séquences vidéo digitalisées rythmant le cours des événements. Selon le directeur du marketing d'Ocean, Simon Altj, "Central Intelligence marque



notre engagement total dans le domaine du CD-ROM, avec un produit qui exploite intégralement le potentiel du support, sans rien sacrifier à la jouabilité ni au plaisir du jeu". Remarquez, à ce jour, jamais je n'ai entendu un directeur du marketing déclarer que l'un de ses softs "n'exploite absolument pas le support, c'en est une vraie arnaque, sans oublier d'être totalement injouable et radicalement chiant".



A vibrant, stylized illustration of a slot machine. The reels are filled with various symbols, including diamonds, triangles, and a large, menacing blue monster with sharp teeth. A blonde woman in a red swimsuit is at the bottom, holding a gun. The text "REVENGE" and "FRODO BAGGINS" is visible on the reels. The background is dark with colorful geometric shapes and patterns.



TÉLEX • • • • •

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

PC • DATE DE SORTIE NON DÉFINIE.

giciels tentant de retranscrire sur micro le conflit opposant nordistes et confédérés (en un mot). C'est donc au tour d'Empire de tenter sa chance, avec un soft dont le développement a démarré il y a peu. Au chapitre des réjouissances, on nous annonce un zoom en 3D lorsqu'une bataille survient, ainsi qu'une représentation du terrain sur la carte, exploitant ombrages et algorithmes de Gouraud. Une option "deux joueurs" est également prévue, vous permettant d'affronter un ami par le biais d'une liaison série, d'un modem ou même au travers d'un réseau local ! Enfin,



THE DAWN OF AERIAL COMBAT

Tiens ! Cela faisait longtemps que personne n'avait fait un simulateur de duels aériens en biplans. Trop longtemps sans doute pour Domark, qui viendra réparer cette injustice à la rentrée avec *Dawn of Aerial Combat* (littéralement, "L'aube des combats aériens"). Tout comme pour *The American Civil War*, vous aurez



à votre disposition de très nombreuses informations sur les as du ciel de la Grande Guerre, ainsi que leurs machines volantes, appuyées par de non moins nombreuses photos digitalisées. N'allez pas croire pour autant que le jeu en lui-même soit moins riche, puisque quinze avions différents sont disponibles, chacun ayant un comportement spécifique en vol. Les biplans et autres triplans, modélisés en 3D mappée et ombrée, sont assez finement dessi-

RED GHOST

VIEW POWER
VIEW COMMS
VIEW REINF
VIEW ENEMY
SET AUTO

A screenshot from the video game 'The Legend of Zelda: The Wind Waker'. The main view shows a large, blue body of water with several islands. A small, yellow boat is visible in the water. The islands are green with some buildings and trees. In the top left corner, there is a control panel with several buttons, including a directional pad and a 'Z' button. In the bottom left corner, there is a small inset window showing a close-up of a character's face.

The screenshot shows the game's control interface on the left and a portion of the game map on the right. The control panel includes a 3x3 directional pad at the top, a set of four action buttons (up, down, left, right) below it, and a list of menu options at the bottom: VIEW POWER, VIEW COMMS, VIEW REINF, VIEW ENERGY, and SET AUTO. The game map on the right depicts a coastal area with a river, a bridge, and various structures, including a large building with a red roof and a smaller building with a yellow roof.

TEAM 17

OVERDRIVE

An aerial view of a Formula 1 race track corner. The track is dark grey asphalt with white dashed lines indicating the racing line. A red and white striped curb borders the inside of the corner. Several cars are visible: a red and black car in the center, a blue car to the left, and a yellow flag on the right side of the track. The surrounding area is green grass.

**BENEATH A STEEK SKY
KYRANDIA 2, THE SETTLERS**



69F

JO 49 Signature : Date d'expiration :.....

STREETFIGHTER 2
F 29 RETALIATOR / LINKS / F 29
THE BLUE MAX / CISCO HEAT
LE PARRAIN / BIRDS OF PREY
AGE / PROPHECY / OBITU
D-GENERATION / NIGHT SHIFT

+ port Colissimo 75F

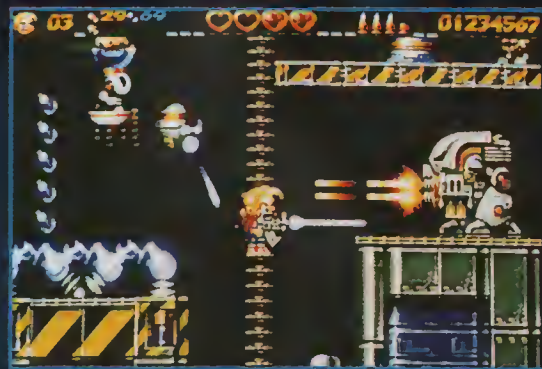
se mesurer à un autre joueur humain, grâce à la liaison de deux machines par le biais d'un câble série. Cette option, présente sur la version Amiga, a donc été préservée sur compatibles.

- Sur Amiga, nous verrons arriver en août Tower Assault, qui n'est autre qu'un nouvel épisode d'Alien Breed 2, sous-titré Special Edition. En octobre, c'est King of Thieves qui fera son apparition, et enfin la simulation de bowling devrait clore la liste des prochaines sorties de Team 17 sur Amiga.

cartes sonores les plus répandues. De plus, les informations relatives à l'armement et l'état de santé des personnages n'occupent plus une fenêtre, mais sont affichées en surimpression, ce qui permet à Chaos Engine d'être en plein écran, ce qui n'était le cas que sur les versions dédiées aux consoles. Jim Knight, co-designer de Chaos Engine PC, l'affirme sans ambages : "Grâce à la puissance des PC haut de gamme, nous sommes en mesure de réaliser des animations et scrollings encore plus fluides, encore plus rapides que sur tous les autres supports. Je pense que ceci constituera la version la plus aboutie, la plus réussie de Chaos Engine". Info ou intox ? Nous pourrions sans doute en juger dès le mois prochain, le jeu étant pratiquement terminé à l'heure où vous lirez ces lignes.



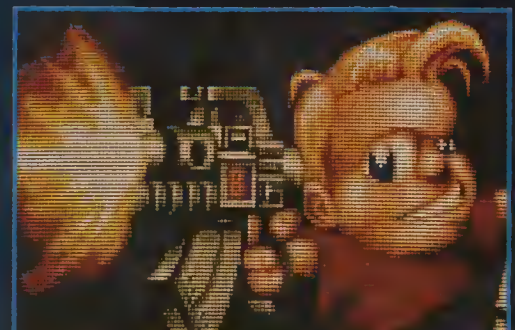
A500 / A1200 / CD32 • JUILLET 1994

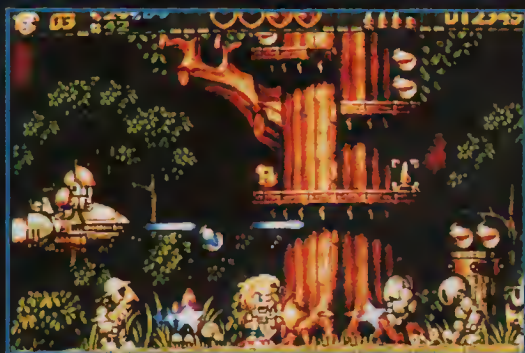


un garçon de douze ans, plutôt précoce, du nom de Ruff Rogers, qui se retrouve parachuté dans un étrange univers. Un savant fou du nom de Dr. Destiny fait régner la terreur à l'aide de son armée de robots destructeurs. C'est plus que ne peut en supporter Ruff, qui décide de mettre fin aux exactions de ce sinistre personnage et va lutter contre lui tout au long des quatre mondes, divisés chacun en quatre sections, dans cette dimension parallèle. Il dispose, pour ce

PC • MAI 1994

Décliné sur toute la gamme Amiga (A500, A1200 et CD32) ainsi que sur Atari ST, The Chaos Engine s'apprête maintenant à accrocher à son tableau de chasse, les PC. Comme dit l'adage : "À tout seigneur, tout honneur", cette dernière version de Chaos Engine de-





faire, d'arguments très convaincants, tels qu'une mitrailleuse, un lance-roquettes, un lance-flammes ou encore un pistolet laser. Il pourra, de surcroît, collecter sur son passage de nom-

breux "power up" et autres bonus lui facilitant la tâche. Wunderkind, l'équipe responsable du développement de Ruff n' Tumble, a tenu à ce que chaque version exploite au maximum les possibilités de la machine sur laquelle elle tourne. Sur Amiga 500, le jeu sera donc en 32 couleurs, tandis que la version A1200 affichera pour sa part 256 couleurs et des niveaux-bonus supplémentaires. Quant à la version CD32, elle intégrera tous les éléments de l'A1200 et y ajoutera des séquences d'introductions ainsi qu'un son "surround", ce qui sera une grande première pour un jeu vidéo.

THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

PC / PC CD-ROM / AMIGA / CD32
NOVEMBRE 1994

On change complètement de registre avec Flight of the Amazon Queen. Développé par une équipe australienne de programmeurs assistés de graphistes issus du milieu de la bande dessinée, il s'agit d'un jeu d'aventures humoristique dans le style des productions LucasArts, bourré de gags et de personnages rin-



gards tout à fait dans le style des productions hollywoodiennes des années 40. Vous êtes un pilote privé du nom de Joe King, dont les services ont été loués par une star de cinéma appelée Faye Russell. Vous devez l'emmener au cœur de la jungle, où elle doit tourner son prochain film. Inutile d'en dire plus, vous avez compris que tout ne va pas se dérouler conformément à vos plans, la foudre se chargeant de votre avion une bonne fois pour toutes. Sachez

seulement que vous allez rencontrer, au fil de vos aventures, des pygmées de 1,90 m, des missionnaires très zélés, des amazones-dinosaures, des extraterrestres, une secte et bien d'autres tordus encore. Les graphismes de FOTAQ sont très réussis, grâce à une judicieuse exploitation de la palette de 256 couleurs sur PC et CD32. Les versions CD32 et PC CD-ROM comporteront des dialogues parlés, ainsi que des musiques de qualité CD, réalisées par Richard Joseph.

INTERPLAY

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

PC CD-ROM • MAI 1994

Dans une industrie comme les jeux vidéo, où chaque éditeur surveille ce que font les autres pour repomper instantanément la moindre once de bonne idée, il faut reconnaître que les jeux aussi originaux que Buzz Aldrin font l'effet d'une bien agréable bouffée d'oxygène. BARIS est une simulation de la course à



l'espace que se sont livrés Américains et Soviétiques dans les vingt dernières années. Après avoir choisi votre camp, vous allez devoir élaborer puis diriger diverses missions visant à conquérir l'espace avant l'autre superpuissance. Vous contrôlez absolument toutes les étapes possibles et imaginables, depuis le recrutement de vos futurs astronautes jusqu'à leur formation. Dans cette nouvelle version améliorée (puisque portée sur CD-ROM), vous trouverez de nombreux films exclusifs du programme spatial russe, ainsi que plus de 10 000 photos digitalisées sur le même sujet. En tout, c'est plus de 300 missions que vous pouvez effectuer à bord d'une trentaine de fusées différentes. L'aspect sonore du logiciel, CD oblige, a également subi un lifting pour le moins spectaculaire, avec pas moins de 45 morceaux de musique enregistrés ainsi qu'une foultitude de voix digitalisées. Plus qu'un mois, et à vous la conquête de l'espace !

ZOMBIE DINOS FROM PLANET ZELTOID

PC CD-ROM • OCTOBRE/DÉCEMBRE 1994

En vertu de l'accord de distribution exclusive passé entre Philips Media Electronic Publishing et Interplay, Zombie Dinos est le premier logiciel initialement développé sur CDI à être adapté sur CD-ROM. C'est un logiciel assez curieux, pas franchement un jeu vidéo comme on le conçoit ordinairement, et pas plus d'ailleurs



coup sur les dinosaures, car il vous faudra parfois les pister à la trace ou à l'oreille, mais jamais vous n'aurez l'impression de vous trouver devant un éducatif chia... pardon, conventionnel.

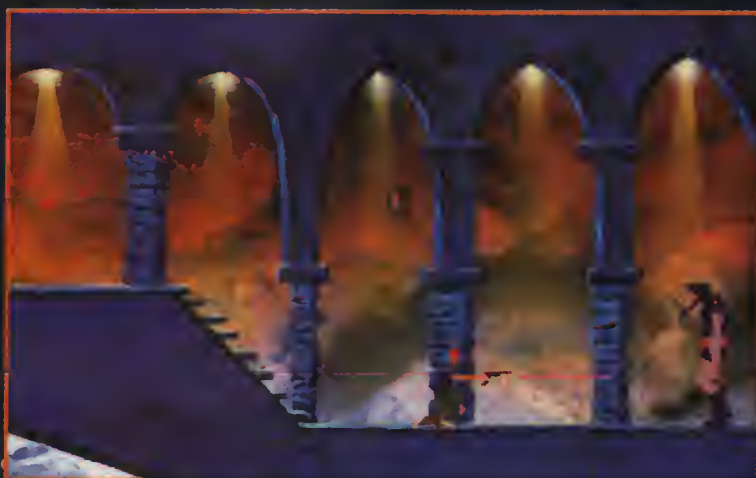
SPACE FEDERATION

Comme toujours, c'est de l'état de vos ressources minérales que dépendra bien souvent l'issue du conflit, information dont certaines planètes, au sol particulièrement riche, attachent une importance primordiale. Mais il ne faut pas pour autant oublier que le soft comporte une importante partie "arcade", lorsque vous affrontez à bord de votre vaisseau des astronefs ennemis (représentés en 3D faces pleines). C'est là, selon Tom Decker, producteur du jeu, l'atout principal du soft : "Dans un marché où le joueur a le choix entre les softs d'action pure et ceux de stratégie, Space Federation stimule à la fois vos réflexes et votre esprit, ce qui lui donne son caractère unique".

ANOTHER WORLD

3DO • SORTIE NON COMMUNIQUÉE

Inutile de revenir sur le scénario d'Another World, tout le monde connaît maintenant le hit d'Eric Chahi qui a eu droit à une adaptation sur pratiquement tous les standards du marché. Tous, sauf la 3DO, justement, lacune qui sera bientôt comblée avec sa sortie prochaine sur ce standard. Nous vous avions déjà montré quelques photos à l'occasion du CES de Las Vegas dans Joystick n° 46, mais



œuvre exécutée par un orchestre de 52 instruments, sous la direction d'Andrew Dimitroff, célèbre compositeur anglais.

TÉLEX • • • • •

Dernière minute : La version CD32 du jeu d'arcade/réflexion The Lost Vikings est pratiquement terminée et pourrait même être disponible lorsque vous lirez ces lignes. Décidément, la CD32 a le vent en poupe, ces temps-ci !

NOVALOGIC

ARMORED FIST

PC / PC CD-ROM • SEPTEMBRE 1994

Voici sans contestation possible l'une des nouveautés du salon qui nous a le plus impressionnés (avec les produits Westwood,



présentés en previews) tant le jeu est magnifique. Tout commence avec une introduction animée en super VGA, représentant un combat de tanks dans le désert, d'une beauté à couper le souffle, on croirait presque (j'ai bien dit presque) se trouver devant un Silicon Graphics tant le trait est fin et l'animation fluide. Armored Fist est la version "terrestre" de Comanche Maximum Overkill, c'est-à-dire que le moteur du Voxel Space est réutilisé dans le cadre d'une simulation de char d'assaut. Les décors sont toujours aussi

beaux, mais quelques nouveaux ingrédients ont été ajoutés. Ainsi, lorsqu'un véhicule est touché par un obus adverse et prend feu, la fumée qu'il dégage est certainement la plus réaliste qu'il m'ait été donné d'admirer, elle laisse apercevoir le paysage derrière, grâce à un superbe effet de transparence. Les explosions sont, elles aussi, du meilleur cru, elles entraînent des projections d'éclats tout autour de l'impact de façon très convaincante. En revanche, le sempiternel affrontement américano-soviétique commence à devenir sérieusement lassant à la longue. Si quelqu'un voulait bien se donner la peine d'expliquer aux yankees que la guerre froide est finie depuis longtemps, cela m'arrangerait bien, merci. Mon quart-d'heure de mauvaise humeur passé, force est de reconnaître qu'Armored Fist se présente vraiment très bien. Nul doute que la version finale sera un hit retentissant.




ELITE

POWERSLIDE

PC CD-ROM • SORTIE NON COMMUNIQUÉE

Sur le stand Elite, trônait une grosse surprise : un jeu de courses de voitures en 3D mappée du nom de Powerslide, qui n'avait pourtant été annoncé que sur consoles. Manifestement, le jeu n'en était qu'au tout début de son développement, les décors se résumant à une route, une voiture et de l'herbe. Le plus drôle de l'histoire, c'est que cette ébauche était déjà à des années lumière au dessus des versions pour consoles Shmurtz Shprountz qui tournaient juste à côté. On en aurait presque eu de la peine. Il n'en reste pas moins que le développement de ce Powerslide pour PC CD-ROM mérite d'être suivi de près.



CONCOURS



Silmarils ●

● joystick



LES LOTS

1^{ER} PRIX : UNE 3 DO (VALEUR 4 490 F)

2^E ET 3^E PRIX : UNE JAGUAR (VALEUR 1 790 F)

4^E AU 25^E PRIX : LA COMPILATION "DREAMLANDS" < (FORMATS PC / ATARI / AMIGA), COMPRENANT 3 JEUX : TRANSARCTICA / ISHAR / STORM MASTER (VALEUR 995 F)

LES QUESTIONS

1 - ROBINSON'S REQUIEM EST :

- a - une simulation de survie/aventure
- b - un jeu de karting
- c - un éditeur musical

2 - LES DÉCORS DE ROBINSON'S REQUIEM SONT:

- a - en vue isométrique
- b - en 3D mappée
- c - en 2D "scroutchée"

3 - QU'EST-CE QUI N'EST PAS GÉRÉ, DANS ROBINSON'S REQUIEM ?

- a - la chute de tension
- b - le jour et la nuit
- c - les pellicules

4 - QU'EST-CE QU'ON NE PEUT PAS FAIRE DANS ROBINSON'S REQUIEM ?

- a - pêcher
- b - jouer au golf
- c - nager

QUESTION SUBSIDIAIRE : TROUVEZ UNE IDÉE POUR LA SUITE DE ROBINSON'S REQUIEM.



- LE REGLEMENT -

- 1) SILMARILS et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 26 MAI 1994 à minuit.
- 2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de SILMARILS et de JOYSTICK.
- 3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
- 4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 20 MAI 1994.
- 6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN-RÉPONSE À COMPLÉTER ET À RETOURNER À :

CONCOURS ROBINSON'S REQUIEM - JOYSTICK, 103 BOULEVARD MAC DONALD, 75019 PARIS

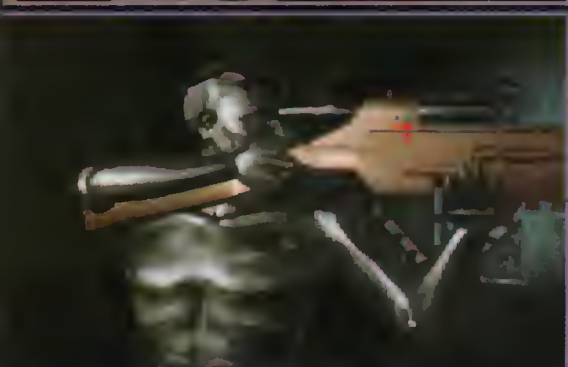
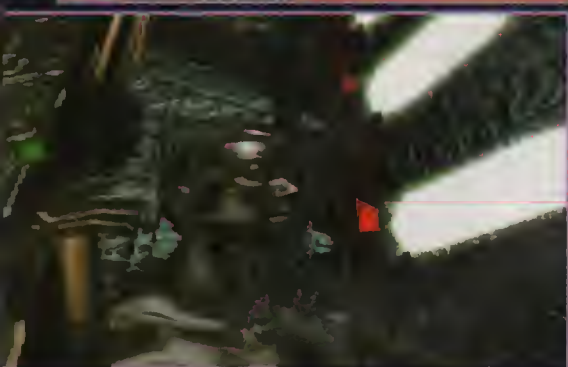
Nom : Prénom :

Adresse : Ville : Code postal :


Je possède un ordinateur : ATARI ☐ AMIGA ☐ PC ☐ CD-ROM ☐

RÉPONSE : 1 : a ☐ b ☐ c ☐ 2 : a ☐ b ☐ c ☐ 3 : a ☐ b ☐ c ☐ 4 : a ☐ b ☐ c ☐

RÉPONSE SUBSIDIAIRE :



bonnes nouvelles : ce dernier a l'air tout simplement magnifique, et n'occupe pas moins de 3 CD ! Si vous avez acheté le premier épisode, le coupon qui devait vous permettre d'obtenir la version SVGA vous donnera à présent droit à une substantielle réduction sur l'acquisition de Cyberwars. Bref, si Cyberwars est vraiment aussi époustouflant qu'il en a l'air, et que la remise accordée est à la mesure de la déception éprouvée, peut-être pardonnera-t-on SCI. La balle est dans leur camp !

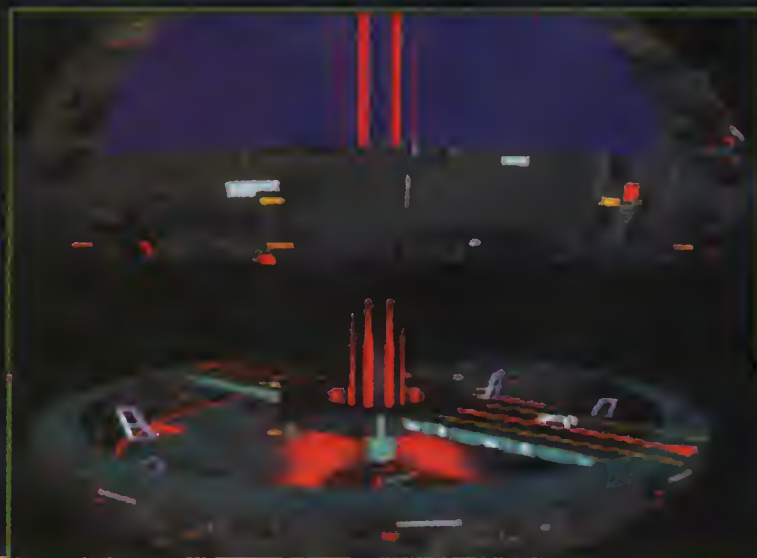


Your quest will take you on a twisted travelogue of
 various 20th century landscapes. You will pursue Dr.
 Zerkow from the feudal Kingdom of Atlantic City.



PC CD-ROM • AUTOMNE 1994

Steve Meretzky ne va pas mieux ! L'auteur de Spellcasting 101 et de Sorcerers Get All The Girls récidive avec un jeu encore plus taré que les précédents ! Superhero League of Hoboken se déroule dans le futur, les États-Unis sont devenus plus pollués





également prévues au menu des séquences vidéo, ainsi que l'exploitation du rotoscoping pour la représentation de certains personnages. C'est hélas tout ce que l'on peut dire pour l'instant, seul l'avenir nous précisera si Veltion viendra confirmer la bonne impression qu'il nous a laissée.

CREATURE SHOCK

démo du jeu, pour se rendre compte de l'impact qu'il produisait. Le scénario de ce jeu envoûtant se déroule dans le futur, en 2023, après que la surpopulation ait causé sur Terre famine et désolation. Afin de tenter d'enrayer le mal, les terriens décident d'envoyer une expédition dans la galaxie, à la recherche d'une contrée plus hospitalière. Mais à mi-parcours, l'USS Amazon est



attaqué et déclimé par une forme de vie inconnue. Il vous faudra tout d'abord découvrir la nature de la menace, puis tenter de l'éliminer pour

sauver la race humaine de l'extinction totale... Réalisé par Argonaut, éditeur des plus prestigieux, Creature Shock est entièrement en 3D mappée et ombrée, entrecoupée de séquences en images de synthèse d'une diabolique beauté. Il faut dire que tous les moyens ont été mis en œuvre pour faire du logiciel un énorme hit. Ce n'est en effet pas moins de deux millions de dollars qui ont été dépensés pour sa réalisation, chiffre qui devrait encore grossir considérablement, la date de sortie ayant été fixée pour novembre seulement. Voilà en tout cas un soft à surveiller de très, très près !

- En dehors de Creature Shock, de nombreux logiciels sont en gestation chez Virgin, qui est sans doute l'un des éditeurs les plus prolifiques du marché. Cannon Fodder, tout d'abord, poursuit son périple de standard en standard en juin avec la CD32. Il n'y a guère de surprises à attendre, le jeu devrait être excellent, comme sur tous les autres formats.

- Dans le même temps, Cool Spot, lui, fera son apparition sur PC. Gageons que cette version évitera les égarements qu'ont connus les programmeurs de la version Amiga.

- Aladdin est un super jeu de plates-formes sur Megadrive, mais qu'en sera-t-il sur PC et A1200 ? Réponse en octobre.

- Enfin, terminons avec un sujet dont vous allez souvent entendre parler dans les mois qui viennent. Virgin vient de passer des accords avec Disney pour l'acquisition des droits de la prochaine superproduction des studios Disney, "The Lion King". Autant vous dire que le jeu sera décliné sur tous les standards. On parle même d'intégrer dans les versions CD (PC CD-ROM et CD32) des extraits de la bande originale du dessin animé, composée par Elton John himself.

STAR TREK, THE NEXT GENERATION

Comme la plupart des autres éditeurs présents à l'ECTS, Microprose présentait sa "superproduction" sur CD-ROM. Très proche de la série télévisée dont il exploite la licence, *Star Trek, The Next Ge-*



(combats dans l'espace), mi-aventure (lorsque vous débarquez sur une planète), ce devrait être un jeu très sympa.

BAZOOKA SUE

Krisalis se lance dans le jeu d'aventures animé, dans le style de Lucasarts, avec Bazooka Sue. Le personnage principal de cet épisode est une truie extrêmement... mmm... charismatique, qui tire son nom de son très généreux taur de paitrine. Comme vous vous en doutez sûrement au vu de photos d'écrans qui accompagnent cet article, l'accent est particulièrement mis sur l'humour, même douteux, qui parsème le scénario. Bien que Bazooka Sue soit encore loin d'être terminée, sa réalisation technique est déjà très satisfaisante. Les graphismes en SVGA sont excellents, surpassant nettement ceux des aventures de Lucasarts, il n'en fallait pas moins pour mettre en valeur la plastique de la demoiselle. De plus, l'animation des personnages est du même tanneau, avec un déhanchement, côté pile, de Sue lorsqu'elle marche, doublé d'un dangereux balancement, côté face. C'était pour Krisalis un coup d'essai, qui est peut-être en passe de devenir un coup de maître !



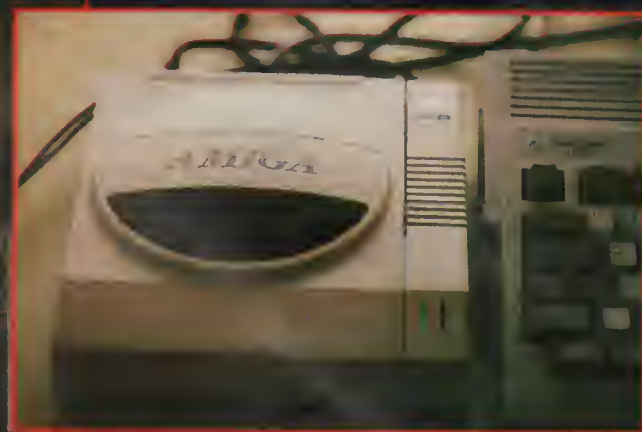
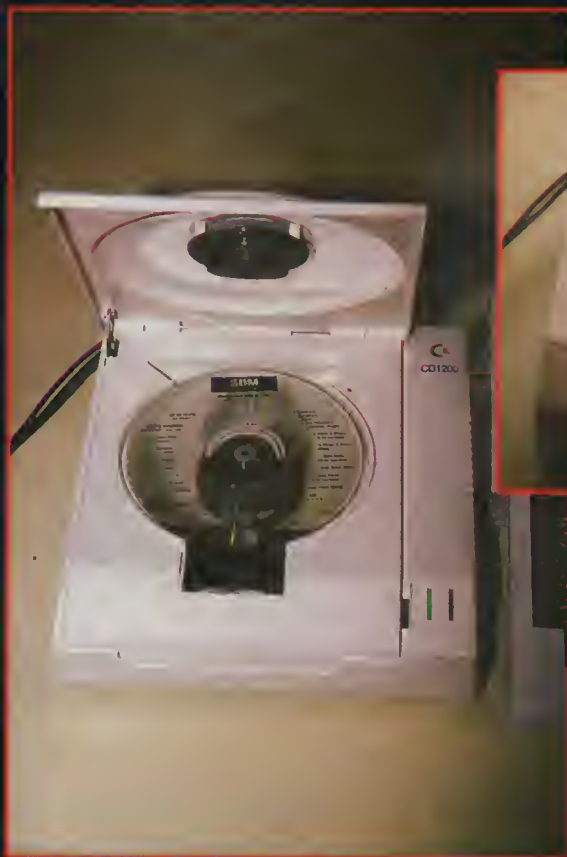
LES ECTS AWARDS '94

MEILLEUR JEU CD : **REBEL ASSAULT**
 EDITEUR LE PLUS INNOVATEUR : **ID SOFTWARE**
 JEU LE PLUS ORIGINAL : **SYNDICATE**
 EQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE L'ANNÉE : **LUCASARTS**
 PRIX SPÉCIAL BBC : **ELITE 2**
 JEU SUR MICRO DE L'ANNÉE : **DOOM**
 JEU DE L'ANNÉE : **DOOM**
 EDITEUR DE L'ANNÉE : **VIRGIN**



Le CD1200 existe, je l'ai rencontré !

A première vue, il ne se passait pas grand chose de nouveau dans la suite tenue par Commodore à l'ECTS. Une conférence de presse d'une rare platitude, dès le premier jour, ne laissait augurer rien de bon. A notre arrivée sur le stand, nous tentons bien de recueillir quelques informations sur le quasi mythique lecteur de CD-ROM pour A1200, mais nous n'obtenons en retour que des sourires gênés, accompagnés de réponses négatives. Bon, eh bien tant pis, il semble bien que ce ne sera pas pour cette fois. "Faisons tout de même un petit tour, par acquis de conscience", nous disons-nous, dépités. Et là, soudain, dans un coin reculé de la suite Commodore, nous apercevons la bête ! Un magnifique lecteur de CD-ROM externe dans une sympathique livrée blanche, frappé d'un sigle "CD1200". Ainsi, il est là ! Cette brusque bouffée d'adrénaline devait hélas être suivie de très près d'une grosse déception. Comme le laissait entendre David Pleasance, lors de l'interview accordée dans le numéro 47 de Joystick, Commodore n'est pas parvenu à rendre possible l'ajout d'un module FMV sur le CD1200 :



voilà qui risque d'en refroidir plus d'un ! Du coup, le constructeur américain se livre actuellement à des études de marché pour savoir s'il serait rentable de commercialiser un tel périphérique, sa-

chant qu'un kit est en cours de développement qui autorise la connection d'une CD32 à un A1200, ce qui explique qu'aucune date de sortie officielle ou aucun indice de prix ne soit à l'heure actuelle communiqué. On peut cependant rester raisonnablement confiant, car l'univers Amiga est un monde essentiellement composé de véritables passionnés, qui ont plus d'une fois prouvé, par le passé, que leurs compétences techniques surpassaient celles de Commodore lui-même ! D'ici à ce que des petits malins trouvent le moyen de contourner le problème. Insurmontable selon le fabricant, il y a un pas que certains n'hésiteront pas à franchir. Affaire à suivre...

Les jeux CDI, c'est parti !

Enfin, les énormes efforts consentis par Philips depuis la sortie du CDI ont fini par payer, et de plus en plus d'éditeurs commencent à prendre au sérieux la plate-forme multimédia du géant européen. Résultat des courses, de nombreux nouveaux jeux étaient visibles sur le stand Philips, le mouvement est lancé !

Comme vous pouvez le constater sur cette photo, le stand CDI a attiré de nombreux pigeons des quatre coins de l'Angleterre. N'allez pas y voir le profil-type de l'acheteur de CDI, hein !



A tout seigneur, tout honneur, commençons donc avec le célèbre Flashback. L'adoption de ce hit d'aventure/action sur CDI semble excellente, l'animation, vive, ne souffre d'aucun reproche. Il faut dire que Flashback ne comporte aucun scrolling, le point faible majeur de la bécote de Philips.

4. Vous y survolez une métropole moderne, avec ses Immeubles gigantesques, puis vous effectuez un piqué vertigineux entre les grotte-ciels pour sillonner les rues de la ville. Bien évidemment, pendant ce temps-là, de nombreux ennemis viennent se mettre en travers de votre route ou tentent de vous abotter. Très réussi graphiquement portant, The Choos Control pourroit être l'un des jeux les plus réussis du CDI.

ossez saccodè. Espérons que celo s'orrangerò ovont lo sorti.

3DO, le calme avant la tempête

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le stand 3DO à l'ECTS n'étoit pas des plus impressionnants ! À vrai dire, j'ai l'intime conviction que la plupart des visiteurs qui passaient devant ledit stand ne le voyaient même pas ! Je vous décris le tableau : imaginez une pièce de d'environ 6 m2, entièrement cloisonnée, avec une ouverture de la taille d'une porte, bouchée d'un rideau tiré sur lequel un petit panneau très dissuasif "Sur rendez-vous seulement !" était posé. A l'intérieur, une table, trois chaises et une Panasonic posée sur un meuble dans un coin. Voilà, vous avez une image relativement fidèle du stand 3DO à l'ECTS ! Ne nous olormons pas cependant, il existe un certain nombre d'explications à ce fait surprenant. Tout d'abord, il ne faut pas perdre de vue que la 3DO n'était toujours pas officiellement importée en Europe, il n'y avait pas grand intérêt pour la compagnie américaine à prendre place sur le plus grand salon du vieux continent. À mon sens, il devrait en être tout autrement lors du CES de Chicago, qui se tiendra au début de l'été. Par ailleurs, toutes les prévisions de vente ayant explosé au Japon, il est probable que 3DO consacre actuellement la majeure partie de son attention (et de son argent) à l'Extrême-Orient. Enfin, nous avons obtenu une entrevue avec John Edelson, responsable des développements et de l'attribution des licences pour 3DO, et ce qu'il nous a appris laisse à penser que 1994 devrait être une année faste pour ce standard. L'heure est venue de vous osséner quelques faits saillants :

- Les prochains mois vont voir arriver des floppées de nouvelles mochines. Au menu pour 1994 : Goldstar, Sanyo (cette dernière sans doute équipée d'une horloge interne), AT&T, Creative Labs, Toshiba, Scientific Atlanta, et enfin Samsung. L'été sera chaud !

• Quelques chiffres rigolos : Plus de 600 éditeurs sont officiellement recensés comme développeurs potentiels sur 3DO. 200 sont déjà en possession de kits de développement, dont seulement 23 en Europe et (j'ose à peine le dire)... 2 en France !

- C'est officiellement confirmé, Creative Labs développe actuellement une carte 3DO à destination des PC, qui devrait sortir cette année. En revanche, de fortes réserves ont été émises par John Edelson quant à l'existence d'un adopteur 3DO pour CD32, pour des raisons évidentes de concurrence.

- Le pistolet optique, moindres fois reporté, devrait enfin sortir dans deux mois. Chic, Mod Dog Mc Cree va enfin devenir intéressé !

- De nombreux titres sont prévus pour très bientôt, accrochez-vous, c'est parti : Cowboy Cosino (jeu de hasard), Step Aerobics (cours d'aérobic interactif), Boseboll (...), Jurassic Park (qu'on annonce fabuleux), Microcosm, Out of This World (version américaine d'Another World), Sewer Shork (un soft dans le genre de Night Trap), Gritters (action/réflexion), Ultraman (beat'em up), Naughty Ones (plates-formes), incredible Mochine (réflexion), et The Life Stage (architecture). Plutôt bon signe, non ?

ECTS • ECTS • ECTS • ECTS • ECTS • ECTS • ECTS 127 ECTS • ECTS • ECTS • ECTS • ECTS • ECTS • ECTS



147, rue de Crimée 75019 Paris Tél : 42 45 54 38 Fax : 44 84 03 72

Univers PC TOUS les au plus juste Prix !!!

Les Configurations PC Multimédia

486 type SX40

4Mo RAM	4Mo RAM	4Mo RAM	4Mo RAM	8 Mo RAM
Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD	Lecteur 3"1/2 HD
Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo	Carte SVGA 1Mo
Accélétratrice+VESA	Accélétratrice+Vesa	Accélétratrice+Vesa	Accélétratrice+Vesa	Accélétratrice+Vesa
Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick	Port Joystick
Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"	Ecran SVGA 14"
Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches	Clavier 102 touches
Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°	Souris Hte Résolut°
D.Dur 250 Mo	D.Dur 340 Mo	D.Dur 340 Mo	D.Dur 420 Mo	D.Dur 420 Mo
	Option D.Dur 420Mo : 290 F			

MICRO PC vous offre une carte Son compatible S.Blaster2 + 2 HP ainsi que le tapis souris et joystick
(Interface Midi + Voix & Sons Digitalisés + Logiciels Multimédias)

7490 F

7990 F

8190 F

10490 F

16990 F

Option Multimédia1: CD-ROM Double vitesse Compatible CD Audio + Interface PC + Mégarace + Rebel Assault + Logiciels multi sessions = +1690 F

Option Multimédia2: CD-ROM Double vitesse Compatible CDAudio + Carte son Audio Excel Pro 16 bits (remplace carte offerte) compatible S.B Pro2 + interface Midi + Mégarace + Rebel Assault + Log. Multimédia = +1990 F

Nos PC sont livrés avec 10Mo de jeux. Nos configurations sont garanties 2 ans PMO + 3 ans assistance et MO

Jeux PC	
Alone in the dark + pack	315
Battle Chess	315
Chess Maniac	365
Chienama	525
Crise of encheta	185
Day of Tentacle VF	315
Dracula unleashed	315
Dinamane Adventure	415
Eye of Beholder 1,II,III	370
Feldy Pharkas	304
Gobius 3	265
Lucia II VF	285
Indy I	295
JourneyMan Project	115
Jurassic Park	265
King Quest VI	315
Kyrandia	328
Lords of Rings	325
Lost in Time 1+2	325
Man enough	325
Mantis	415
Mad Dog Met'ree	325
Microcosm	355
Return to Zork	255
Ringworld	255
Sherlock Holmes 3	175
7th Guest	415
Strike Commander + Missions	315
TFX	365
Tornado	365
Comanche + Missions	335

Jeux PC	
Aces of Pacific	279
Aces over Europe VI	305
Alone 1 + pack	305
Alone in the dark 2 VF	299
Alien Breed II	219
Betrayal at Konda	210
Body blows	209
Comanche	289
Comanche Disk2	185
Day of Tentacle VF	289
Dracula	300
8 balls Dxe + Tristar	315
Dune II VF	249
F1 Grand Prix	285
Flashback	199
Flight Simulator V	319
FS5 Paris	269
FS5 San Francisco	269
FS5 New York	269
Goal III	219
Gobius 3	219
Lucia II VF	289
Indy IV Atlantis VF	310
Indy car Racing	279
Interno	330
Ishar 2	225
Jurassic Park	219
Kasparov	289
Lands of Lore	269
Microcosm	289
Pinball Dreams	229
Prince of Persia 2	229
Privateer	309
Return to Zork	279
Rally	299
Seal Team	269
Sam & Max	299
Shadow Caster	269
Mortal Kombat	269
Simon Sorcerer	309
Speed Racer	219
Strike Commander	265
Strike Tact Opt	129
Subway 2050	249
Syndicate	265
TFX	295
Tornado	305
Ultima Under II	239
V for Victory 4	259
NWing	299
NWing Imp Purs	165
NWing BWing	169
Street Fighter II	219
Gabriel Knight	249
Genesis	209
Darksum CD	319

Jeux PC	
Pinball Fant	319
World of Xeen CD	369
Privateer Miss	119
Award Winners 2	319
Bloodstone	229
Dream Web	319
Myst CD	399
Who shot J. Rock	370
Carlos	269
Mega Race CD	250
Rise of Robots CD	549
Rise of Robots PC	419
Microcosm CD	319
Gabriel Knight	339
Larry VI	369
Robinson Requ	269
Lamborghini Challenge	249
Beneath a Steel	329
Beneath CD	439
Kyrandia II	289
Lands of Lore CD	349
Rebel Assault CD	299
Ultima VII VF Disk	379
Ultima VII VF CD	399
Sakura CD	139
K Beamish CD	149
Mario CD	149

101 Sex Positions vol1	320	Extreme Delight	290
101 Sex Positions vol2	320	Girls Girls Girls	230
Adult CD Sampler	135	Girls of Vinyl I	320
Amorous Asian Girls	300	Girls of Vinyl 2	320
Asian Ladies	320	Hidden Obsessions	420
Busty Babes	260	High Voltage Nudes	215
Busty Babes Vol2	260	Kaput Sutra	320
California Soft Version	230	Legends of Porno	320
California XXX Version	220	Local Girls	110
California Day/Dream	325	Lover's Guide	335
Camp Double	245	Mystic of Orient	320
College Girs	320	New Wave Hookers	200
Creme de la Creme	320	Pornhouse Hot N	260
Delby does Dallas	275	Physical Therapy	310
Deep Throat	150	Southern Beauties	315
Devil in Miss Jones	275	Smulky Youngs	230
Digital Seduction	230	Super Sensation	180
Dirty Talk 1	420	Tracy I Love You	200
Doors of Passion	375	Week-End at Emma's	215
Expose	230	Wild Women	310
Women Who Love Men	320	Dream Girl X-Rated	345

Accessoires

SBlaster Pro2	599	Kit CD-Rom Double Vitesse	
SBlaster Value	899	Rebel Assault	1790 F
SBlaster 16 Multi CD	1099	Megarace	
SBlaster 16 MCD ASP	1589	Kit CD-Rom Double Vitesse	
CD-Rom simple vitesse	690	Megarace	2490 F
CD-Rom double vitesse	1190	Rebel Assault	
Joystick PC	89	Sound Blaster 16	
Flight/Stick Pro	199	Kit CD-Rom Double Vitesse	
Thrustmaster MKI	599	Megarace	2990 F
		Rebel Assault	
		Sound Blaster 16 MCD ASP	

Livraison sous 48 H

Frais de port PC Province : +320F

Bon de Commande à retourner à Micro PC 147, rue de Crimée 75019 Paris tél 42 45 54 38

Nom:.....	Désignation	Prix TTC	Normal : + 20 F
Prénom:.....			Collissimo : + 29 F
Adresse:.....			Contre Rem : + 35 F
Code Postal:.....			Mandat Postal
Ville:.....			Chèque
Téléphone:.....			Signature Obligatoire

Le rêve virtuel

VIRTUAL DREAMS

3 DO

Battlechess	395 F
CPU Bach	395 F
Dragon's Lair	395 F
Escape from Monster Manor	365 F
Gun 3 DO	395 F
Incredible Machine	395 F
Jurassic Park	395 F
John Madden Football	395 F
Lemmings	395 F
Mad dog Mac Cree	395 F
Megarace	395 F
Microcosm	395 F
Night trap	395 F
Oceans Below	395 F
Out of this world	395 F
Sewer Shark	395 F
Space Shuttle	395 F
Star Control II	395 F
Stellar 7	395 F
Super wing Commander	395 F
The Horde	395 F
Total Eclipse	395 F
Twisted game show	395 F
Ultraman Blaster Jap	790 F
Wacky Race Jap	790 F
Who Shot Johnny Rock	395 F
Joypad 3 DO	399 F



Explorez
l'univers
3DO

3DO



THE
HORDE

3DO

**3DO PANASONIC
FZ1 + Crash'n BURN:**
manette + cables inclus.

Version NTSC: **3990 f**

Version PAL : **4490 f**



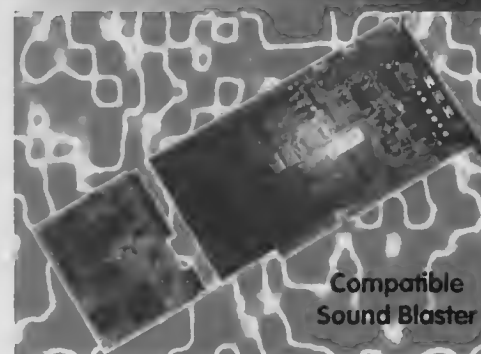
**SUPER
WING**
Commander

3DO

Accessoires PC

Megagrip 3	149 F
Megapad 3	129 F
Megastick 3	99 F
Thrustmaster FCS Mark 1	550 F
Thrustmaster WCS Mark 2	790 F
Thrustmaster Formula T1	1150 F
Virtual Pilot	590 F
Reelmagic + Lair + Zork	2950 F
Ultrasound	1150 F
Soundblaster AWE 32	2275 F
CD Rom CDU33A Sony	1450 F

CARTE VIRTUAL FX 16



Compatible
Sound Blaster

- 1ère carte développée par Virtual Dreams
- 16 bit audio numérique
 - Interface CD-Rom
 - Mode MPU-401 Compatible Midi
- PRIX INCROYABLE... TELEPHONEZ !**

Bientôt en exclusivité chez...

EPILEPTIK

les produits Virtual Dreams en
démonstration permanente

EPILEPTIK 45 Bvd Murat
75016 PARIS
Tel: 40 71 04 04

En tant que grossiste nous fournissons aux revendeurs tous les matériels et logiciels en provenance des U.S.A. chaque semaine. N'hésitez pas à nous contacter pour tous renseignements. Catalogue des produits disponibles.

LOGICIELS & JEUX VI

devient réalité

MAC CD-ROM

7 TH Guest	449 F
Battle Chess ENH	399 F
Chaos continuum	399 F
Hell Cab	549 F
Iron Helix	549 F
Journeyman Project	399 F
Legend of Kyrandia	399 F
Myst	349 F
Peter Gabriel Explora	449 F
Spaceship warlock	449 F
Virtual Valerie	499 F
Wrath of the gods	399 F
Indy 4	379 F



PC

shadow
Caster

PC Disquettes

Alone in the dark 2	349 F
Arena	349 F
Beneath a steal sky	299 F
Bloodnet VO	349 F
Cobra Mission	299 F
Doom	349 F
F 14 Fleet Defender	349 F
Formula One Grand prix	349 F
Hand of Fate - Kyrandia 2	299 F
In Extremis	299 F
Indy Car Racer	299 F
Lands of Lore VF	299 F
Larry 6 VF	299 F
Metal and Lace	249 F
Mortal Kombat	249 F
OM Football	249 F
Pacific Strike	349 F
Pacific Strike SAP	149 F
Police Quest IV	299 F
Privateer Righteous Fire	149 F
Quest for Glory IV	299 F
Sam & Max Hit the Roas VF	299 F
Sim City 2000 VF	319 F
Star Trek Judgement VF	299 F
Starlord	299 F
Subwar 2050	299 F
Syndicate Data Disk	149 F
Terminator Rampage	299 F
TFX	299 F
The Settlers	299 F
Ultima VIII Pagan VF	349 F
Ultima VIII Sap	149 F
UFO	349 F

Commandez au (16-1)

42 15 20 60

Fax: 42 15 20 61

*Le 1er Kit de
réalité virtuelle
bientôt disponible sur
PC*

PC CD-ROM

Beneath a Steal Sky	349 F
Chaos Continuum	249 F
Conspiracy	379 F
Critical Path	399 F
Cyberrace	349 F
Daemonsgate	299 F
Gabriel Knight	349 F
Hell Cab	499 F
Inca 2	349 F
Iron Helix	299 F
Lands of Lore	349 F
Larry 6	379 F
Laser Squad	149 f
Le Cobaye	349 F
Man Enough	449 F
Megarace	249 F
Microcosm	339 F
Myst	429 F
Police Quest IV	349 F
Quantum gate	399 F
Rebel Assault	329 F
Shadowcaster	369 F
Shadowolrds	149 F
Super Strike Commander	349 F
Syndicate Plus	399 F
Ultima VIII	399 F
TFX	329 F
The Horde	399 F
Who Shot Johnny Rock	349 F

VIRTUAL DREAMS vous propose également de nombreux jeux CD-ROM pour adultes.

VPC uniquement : envoyer votre bon de commande à VIRTUAL DREAMS - 45 Bvd Murat - 75016 PARIS

Nom:

Adresse:

.....Tél. :

Code postal:Ville :

Règlement: **Chèque bancaire** **CCP**

Mandat-lettre **Contre remboursement (+35 F)**

Signature **Carte bleu** N°

Votre matériel: **PC** **Mac** **3 DO** **Amiga** **CD 32**

TITRES	PRIX
Frais de port (T.pour le materiel)	+ 30 F
Total à payer=	F

Liste non exhaustive, les prix sont sujets à modifications sans préavis. Sauf erreur typographique. Prix promotionnels indicatifs



CD-ROM NEWS

TOUT SUR LES CD-ROM

OVER THE RAINBOW



Chic alors ! un lecteur de CD pour Amiga. Attendez, il faut s'entendre sur les termes. Amiga, oui, mais 1200, car ce lecteur qui se branche sur le port PCMCIA est destiné à utiliser des produits tournant en mode AGA. Donc, pas d'Amiga 600. De plus, l'Overdrive CD — c'est le nom de l'engin — est paraît-il capable d'exploiter LA PLUPART des jeux CDTV et CD-32. C'est quoi, "la plupart" ? Bref, comme la chose vaut tout de même 2 500 F, mieux vaut attendre le mois prochain qu'on teste la chase à fond. Si vous ne pouvez pas attendre, contactez Archos. Tél. : (33) 1 60 13 90 49.

BEAU COMME UN CAMION



Au moins aussi dynamique dans le secteur de la pédagogie que dans celui des jeux. Philips vient de sortir sur CD-i un titre destiné à la formation des chauffeurs routiers. Ce CD dispose de 15 minutes de vidéo, de 900 images commentées,

COUP D'GUEULE...

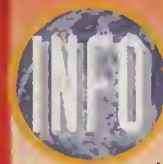


Dans la série "on abuse", Origin nous propose la version CD d'Ultima 8. Jusque-là, pas de problèmes, mais contrairement à Shadowcaster CD qui a bénéficié de quelques améliorations notables, Ultima 8 CD est strictement le même que Ultima 8 Floppy et son Speech Pack. Pas de nouvelle intra, pas de nouvelles voix... Pire, le jeu s'installe obligatoirement sur le disque dur, pas une version abrégée, non, la version intégrale, de 35 Mo. Ceux qui comptaient sur la version CD pour économiser de l'espace disque dur, risquent d'être fort déçus. Remarquez, il y a pire encore, car on pouvait se dire que, bon, la version floppy nécessitant une phase de décompression, le CD permettrait de l'éviter. Que nenni... incroyable non ? Il faut croire qu'il n'y a pas assez de place sur le CD pour y inscrire les trois versions (anglaise, française et allemande) décompactées du jeu : c'est qu'il faut les caser, les 3 X 35 Mo... En fait, les deux avantages de la version CD par rapport à la version floppy sont ceux d'éviter l'insertion des disquettes lors de l'installation et le prix d'achat de la version CD (comprenant le speech pack) est inférieur à celui de la version floppy plus speech pack. Mais bon, quand même...

de 75 pages de législation et de 150 pages d'évaluation, ce qui fait beaucoup de chasses sur un disque de 12 cm. Cancrètement, ce CD est destiné à optimiser la durée des stages de conduite. Ce titre est actuellement testé dans les centres interrégionaux de Monchy-Saint-Elai (Oise) et Villette d'Anthon (Isère) de AFT-IFTM. Avouez que ça valait le coup qu'on vous en parle.



FONDATION ET EMPIRE



Pour la deuxième année consécutive, la Fondation Hachette propose une bourse destinée aux jeunes, âgés de 18 à 30 ans, qui présenteront un projet Multimédia original. Doté d'un prix de 150 000 F, cette bourse s'inscrit dans le cadre de la Fondation Hachette qui offre, depuis cinq années consécutives, six bourses de près d'un million de francs aux jeunes talents des métiers de l'écrit et de l'audiovisuel. Les dossiers de candidature pourront être présentés à partir du 28 mars, jusqu'au 20 juin 1994. Les candidats désireux de connaître les conditions de participation peuvent appeler le 16 (1) 40 45 45 20.

••• TELEX 3DO • TELEX 3DO • TELEX 3DO ••• Philips vient de passer un accord avec Paramount portant sur la publication, pour CD-i, d'une cinquantaine de films, dont trois devraient faire l'objet de versions interactives. On se rappelle qu'il y a deux mois, Philips avait passé un accord avec MGM, ce qui lui donne accès à de nombreux classiques, de "James Bond" à "La Panthère Rose" en passant par "Raging Bull" ou "Rainman".•••

••• L'éditeur Ubi Soft annonce qu'il distribuera prochainement les titres Dinauros, Pavarotti Live et Story of Early Aviation au standard Vidéo CD. Ces titres seront compatibles CD-i et Amiga CD32 équipés de cartes Full Motion Video. ••• TELEX 3DO • TELEX 3DO • TELEX 3DO

DU 16 MAI AU 16 JUILLET 1994
(HORS JOURS FÉRIÉS)

A GAGNER CHAQUE JOUR UN ENSEMBLE TV VIDEO JVC AU **36 68 80 09**

joystick **Gillette**
WorldCup
USA94 



COMMENT PARTICIPER:

- Appelez le 36 68 8009 (2,19 F/mn)
- Laissez votre n° de téléphone et votre date de naissance
- Répondez aux questions

Le gagnant du jour sera désigné par tirage au sort parmi les bonnes réponses reçues.
Les gagnants seront prévenus par téléphone pour fixer les date et heure de livraison.

Jeu gratuit sans obligation d'achat.

Frais de communication téléphonique (base 2 mn à 2,19 F/mn soit 4,38 F) remboursés sur simple demande écrite (au plus tard le 31/12/94) à l'adresse suivante: NACRE/JVC, 7, rue Daru, 75008 PARIS.

**DU 16 MAI AU 16 JUILLET
COMPOSEZ LE**

36 68 8009

LE PLUS GRAND MAGASIN DE MICRO-INFORMATIQUE DE PARIS

JEUX VIDÉO

Consoles, cartouches, accessoires,
CD-ROM.

MICRO & LOGICIELS

Les plus grandes marques
d'ordinateurs et de périphériques.
Les "Initiations" Mac & PC.
Tous les logiciels : jeux, éducatifs,
bureautique, utilitaires.
La presse et une librairie micro.
Tous les accessoires.
Espace simulateurs de vols.

MULTIMEDIA

Compact Disc Interactif, CD-ROM,
cartes sonores, carte vidéo,
enceintes acoustiques et casques...
Bornes de démonstrations.



forums sur grand écran
innovations 15h à 18h30

jeudi 13 et vendredi 14 mai
Présentations de logiciels de
simulation de vol et de la gamme de
manettes de pilotage **Thrustmaster**.

mercredi 18 mai
Les nouveaux **CD-I Philips** et les
nouveaux **jeux** en *Full motion video*.

samedi 21 mai
Présentation du jeu CD-ROM
Megarace, par l'équipe de
développeurs **CRYO**.

Les **mercredis soir**, Joystick présente
des nouveaux jeux micro et vidéo.

FNAC MICRO

71 bd St-Germain - 75005 Paris
Tél. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79
ouvert du lundi au samedi, de 10H à 20H



MÉTRO : Cluny-La Sorbonne, ligne 10.

RER : Saint-Michel, ligne B et C.

PARKINGS : Soufflot, Lagrange, St-Germain.

Bus : 24, 47, 63, 86, 87, arrêts Cluny et Dante.

KIKAETE au 3DO SHOW !

Lancée au milieu du mois de mars au Japon, à grands renforts de publicité sur les panneaux de plusieurs quartiers hyper fréquentés de

Tokyo, et sur des spots à la télévision nipponne, la 3DO commence à pointer le bout de son nez au sein des joueurs (fous furieux dans ce pays) de tous rangs et de tous âges. 3DO par-ci, 3DO par-là dans la bouche des professionnels japonais : on entendait plus que ce nom. Rappelons tout de même que si Matsushita, qui possède entre autres Nationale et Panasonic, n'est pas la première entreprise nipponne, elle demeure, et ce depuis longtemps, parmi le trio de tête, et de l'avis de tous les professionnels, elle ne peut se planter au risque de perdre sa crédibilité chez les consommateurs du pays du soleil levant, particulièrement attentifs à ce qui se fait en matière de technique et de technologie. Pour en savoir un peu plus sur les ambitions de Matsushita, nous avons jugé utile de nous rendre à Tokyo, et plus particulièrement au premier salon entièrement consacré à la 3DO. Et ce, non seulement pour y découvrir les produits "made in Japan", mais aussi pour y rencontrer les responsables de Matsushita. Nos loupottes, ainsi éclairées par leur talent d'orateurs, nous pourrions peut-être nous forger un avis plus conséquent sur une machine avant-gardiste qui, quoi qu'il en soit, dérange un monde ludique qui, depuis quelques années déjà, se contente de vivre sur ses acquis.

JM DESTROY

C'est le vendredi 1er avril que tout a commencé, par une chaude journée de printemps asiatique. C'est à quel ques pas du Boing Center qu'avait lieu ce premier salon mondial consacré à la 3DO. Si les nouveautés n'étaient pas nombreuses (mais nous en reparlerons) elles avaient au moins le mérite d'être là, et c'est tant mieux, car nous pouvions enfin nous réjouir de voir des titres complètement inconnus. Et pour cause, seuls les Américains développaient jusqu'à présent sur la

machine de Matsushita. En tout, une vingtaine d'éditeurs étaient présents. Parmi les plus connus : Bandai, Riverhill, Japan Data Works, EA (tiens, des Américains !), Future Pirates, etc. Mais comme nous le confirmera Mr Masayuki Takeuchi, responsable du département "Overseas" ("Étranger") de Matsushita, d'autres éditeurs japonais, et notamment Capcom et Konami pour taper dans le "haut de gamme", vont se lancer dans la danse et dans l'aventure Matsushita, ce

qui pourrait bien bouleverser l'attitude et les habitudes du joueur. Pour comprendre les produits et surtout leur philosophie sur 3DO, il faut laisser une bonne partie de nos acquis passés sur le bas-côté de la route, comme certains peuvent le faire avec leur animal de compagnie lors d'un départ en vacances (NDLR : arrête, on va pleurer !), et nous placer dans un contexte tout autre : celui du multimédia. Faute de place, je ne développerai pas la signification du mot en lui-même, qui n'est à mon sens que foutaise et baliverne de publicistes à la recherche de vocabulaire pour se donner bonne conscience, en clamant haut et fort la découverte d'un nouveau média. Mais arrêtons-nous là, l'heure n'est pas à la polémique, mais aux produits, jeux



Démonstration de la 3DO par Matsushita. Les nippons n'en croyaient pas leurs yeux. On les comprend : à force de voir des jeux débilés sur Super Nintendo...



LES PREMIERES PHOTOS EXCLUSIVES DE DRAGON BALL Z SUR 3DO

C'est avec l'intention d'un véritable punching ball que fut introduit le jeu phare sur 3DO : Dragon Ball Z. Un culte au pays du soleil levant !

Le premier d'entre eux et sans aucun doute le plus connu chez les possesseurs de consoles : Dragon Ball Z. Véritable phénomène au Japon, il est désormais en France, mais pour les plus jeunes. Dragon Ball Z est à l'origine un manga, BD japonaise dont le créateur est l'ultra célèbre Akira

Toriyama, une légende vivante pour tous les Japonais. Pour vous donner une idée de l'impact de ce manga, qui passe actuellement sous la forme d'un dessin animé à l'ultra célèbre "Club Dorothée", je ne vous communiquerai que deux chiffres : 3,6 millions, c'est le nombre de

pièces de Dragon Ball Z vendues en deux jeux sur Super Nintendo par Bandai, l'éditeur du titre, et 5 millions d'exemplaires correspond au tirage hebdomadaire de "Jump", le recueil de mangas le plus lu et le plus connu de tout le Japon. C'est donc une chance incontestable pour



Matsushita de disposer d'un tel titre sur leur machine. À lui seul, il pourra très certainement booster les ventes. Cependant, la version présentée lors de ce salon était légèrement différente par rapport à celle qui devrait voir le jour. En effet, muni d'un véritable punching ball, vous qui êtes dans la peau de San Goku, devez frapper le plus fort possible pour détruire définitivement la vermine qui s'oppose à votre quête des Balles du Dragon. C'est excessivement beau (normal, nous sommes sur 3DO !) ! Aucune date de sortie ne nous a été communiquée. Dommage, on aurait aimé le savoir.



● ULTRAMAN ●



Chez Bandai, Ultraman (qui devrait être dispo à l'heure où vous lirez ces lignes), un bon jeu de baston bien bourrin, permettra au joueur de lutter d'arrache-pied contre des ennemis hideux et tous tirés de la série TV qui n'est pas sans rappeler celle des Godzillas, délectation des ados bridés. Coups non spéciaux et spéciaux seront bien évidemment de mise dans cette réalisation. Attention, toutefois : une certaine lenteur d'animation risque d'en mécontenter plus d'un.

● TAKERU ●

Et hop, on reste dans les mangas et autres animations japonaises pour se consacrer cette fois à Takeru, un héros qui aurait pu être masqué et qui se chargera de réduire en cendre les zonards qui le coursent. A propos de course, Takeru en sera une : il s'agit là d'un véritable dessin animé interactif comme on en trouve sur (DI, Mega CD ou PC avec Dragon's Lair pour ne pas le citer, qui sera menée sur un rythme d'enfer. Les dessins sont dignes des plus grands chefs-d'œuvre animés japonais, d'autant que le nombre de couleurs à l'écran sera d'environ



32 000, ce qui est loin d'être négligeable même si on est un blasé du stick. Édité par Fun Project en association avec Panasonic (donc Matsushita), Takeru est annoncée pour la fin du mois d'avril.

● SATANAS ET DIABOLO ●



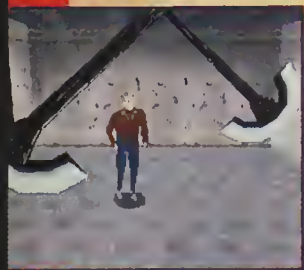
Restons encore un peu dans les licences avec une mieux connue celle-là, puisqu'il ne s'agit ni plus ni moins que de

Satanas et Diabolo, qui se voit pour la première fois réalisée en jeu vidéo. Comme dans le dessin animé original, Satanas et son chien Diabolo se verront entraîner dans une course folle dans des engins de la mort. En tout, dix courses seront présentes et trois modes de jeux offerts. Satanas et Diabolo de Future Pirates (ce n'est pas moi qui le dis, ce sont eux !) sera disponible dans le courant du mois d'avril.



Puisque nous sommes dans le domaine de l'aventure, restons-y : chez Synergy, on pouvait voir l'un des titres les plus impressionnants de la 3DO. Son nom : Tetsujin. La trame de ce jeu d'action est assez simple : un beau matin, vous vous réveillez dans la peau d'un Tetsujin, un gros robot à la Goldorak

qui ferait frémir les transformers et autre Ultraman. Réalisé en trois dimensions, Tetsujin peut être assimilé à Wolfenstein ou à Doom, avec en plus la qualité 3DO. Disponibilité immédiate pour ce titre qui, dans la démo tout du moins, utilise toutes les capacités du processeur 32 bits de la machine.



● DR HAUSER ●

Plus fort cette fois : voilà Dr. Hauzer de Riverhill Software. Un jeu entièrement en trois dimensions qui se déroulera exactement à la manière de l'excellent Alone In The Dark. Disponible également dans le courant du mois d'avril,

● VIRTUAL QUEST ●

Virtual Quest de chez Ask Kodanshadevrait vous permettre d'affronter des momies, squelettes, animaux mythologiques et autres lascars. Disponible également au mois d'avril, ce jeu de rôle s'annonce comme l'un des meilleurs sur 3DO (NDLR : c'est même certain, car aucun n'est disponible à l'heure actuelle !), ce n'est pas moi qui le dis, ce sont les Japonais. Faisons-leur confiance.



● FIRE BALL ●

Et hop, on saute du coq à l'âne, pour causer de flippers, et plus particulièrement du premier disponible sur 3DO : j'ai nommé Fire Ball. Dans une perspective très intéressante, on retrouve dans ce flipper toutes les caractéristiques du véritable flipper de bistrot. Fire Ball est édité par Japan DataWorks.

● VIRTUAL HOUSE ●

Si "multimédia" est un mot à la mode, c'est également le cas du mot "virtuel", et The Life Stage, Virtual House en est une illustration parfaite. Si vous êtes branché par tout ce qui est genre calcul de mesure au millimètre, façonnage et agencement de baraque, Virtual House est un soft pour vous. Arranger votre baraque comme bon vous semble sans pour cela avoir à déplacer pendant des heures vos meubles, c'est ce que vous proposera cette nouvelle réalisation sur 3DO.



● GHOST HUNTER ●

Dans le même style, notons également l'existence de Ghost Hunter Series, un jeu de rôle en 3D qui vous transportera dans la peau d'un chasseur de fantômes dans les années 30 à Londres.



Monsieur Takeuchi est au centre. Ses deux potes sont des amis de chambre.

INTERVIEW

Pour mieux comprendre ce que pourrait être le phénomène 3DO au Japon, nous avons tenu à interviewer Mr Masayuki Takeuchi, le responsable des ventes "multimédia" chez Matsushita.

JOY - Quelle fut la date de lancement de la 3DO au Japon ?

MASAYUKI TAKEUCHI - La 3DO a été lancée le 8 mars, au prix de 54 800 yens (3 500 francs environ). En un mois, nous en avons vendu 100 000 pièces, ce qui est plutôt bon signe.

JOY - Comment situez-vous cela par rapport aux principaux concurrents, Sega avec la Saturn, Atari avec la Jaguar et surtout la PSX de Sony ?

MT - Actuellement, la 3DO n'a pas de concurrent, ce n'est pas une console comme la Jaguar et ce n'est pas non plus un ordinateur, c'est autre chose. Un nouvel outil, une nouvelle forme de média. De plus, technologiquement, la 3DO n'a pas de concurrent non plus, puisque c'est actuellement la seule machine de nouvelle génération disponible :

en cela déjà, elle est unique. Avec la carte MPEG, qui sera disponible dans le courant de juillet pour 29 800 yens (environ 2 000 francs), cette machine deviendra encore plus performante.

JOY - On sait que le succès d'une machine tient surtout à la qualité des produits disponibles. Combien d'éditeurs comptent développer sur 3DO ?

MT - Actuellement, nous comptons 150 éditeurs japonais parmi les 550 licenciés dans le monde. Les plus gros éditeurs japonais qui développeront sur 3DO sont : Konami, Capcom, Bandai, Namco... quoique, en ce qui concerne ce dernier, rien n'a encore été signé définitivement.

JOY - Des rumeurs parlent de Street Fighter II sur 3DO. Est-ce réaliste ?

MT - Tout à fait ! Capcom annonce effectivement le développement de ce titre sur notre machine. Il devrait d'ailleurs comporter des scènes du film que Capcom est en train de tourner à Hong-Kong.

JOY - Quels sont vos objectifs de vente d'ici à la fin de l'année ?

MT - Nous espérons vendre 500 000 3DO au Japon avant l'année prochaine. Matsushita, la plus grosse entreprise japonaise, et nous-mêmes, nous sommes donnés les armes pour réussir.

JOY - Les ventes actuelles de la 3DO aux États-Unis ne sont pas fabuleuses. Pourquoi cette machine marche-t-elle mieux au Japon ?

MT - Panasonic a laissé les éditeurs de jeux faire leur propre marketing aux États-Unis. Nous, nous nous sommes occupés uniquement de la vente de la machine. C'est une erreur commerciale. Les produits sont liés à la machine, il faut une parfaite adéquation entre ces produits. Au Japon, nous n'avons pas reproduit cette erreur, nous nous occupons de tout ce qui est distribution et marketing. De plus, aux États-Unis, la machine et les jeux ne se trouvaient pas toujours dans le même magasin, ce qui est ridicule.

JOY - Le MPEG semble s'instaurer comme standard. Où en est actuellement Matsushita dans son étude et son développement ?

MT - Nous avons actuellement la technologie suffisante pour intégrer 120 minutes de films avec le son sur un CD, mais la machine coûte encore plusieurs millions de dollars et n'est donc pas accessible au grand public. Cette technologie devrait devenir abordable dans deux ou trois ans.

JOY - Merci !

Le 1er Strip-Poker sur CD-I

Strip-Poker pro

Prêt
pour une soirée
 coquine? Devant votre
téléviseur, Michael, Max,
Lucie, Jane et Nadia vont
essayer de vous battre
au poker mais pas
n'importe
lequel!! Au strip-
poker! vous avez déjà
compris que vous avez
intérêt à affiner votre tac-
tique et stratégie de jeu si vous
ne voulez pas finir en cale-
çon !! En revanche la
récompense sera de
taille si vous arrivez à
battre Jane, Lucie
ou Nadia, cha-
cune plus
sexy et
sédui-
sante que
l'autre ou
Max et
Michael
beaux
play-
boys
mus-
clés.



COMPACT
disc
Interactive

ULTIMATE BODY

AMIGA
CD 32



Nick et Danny possèdent tous deux des coups ressemblant fortement à ceux de Ryu et Ken dans SF2. Ici, un simulacre de Dragon Punch.

Beau, rapide et très complet, Ultimate Body Blows est le beat'em up que la CD32 attendait. Merci, Team 17 !

Mortol Kambot, Street Fighter II et outre Streets of Rage sont là pour nous le rappeler : toute console prétendant au succès, se doit de compter un nombre de ses références au moins un grand beat'em up. Pourtant, la CD32 était bien mal servie en ce domaine. La première tentative pour remédier à cela a été une authentique catastrophe. Beau, mais complètement injouable, Dangerous Streets fut une grande déception, aussi ne sommes-nous pas fâchés de voir monsieur Team17 venir aujourd'hui mettre son nez dans l'univers de la CD32 avec ce Body Blows revisité pour l'occasion.

UNE ARMÉE DE COGNEURS

En effet, cette dernière mouture "compile" sur le CD tous les éléments des deux premiers volets, Body Blows et Body Blows Galactic. C'est dire que le soft comporte une provision de guerriers plus que conséquente, puisqu'on ne dénombre pas moins de 22 candidats au titre de combattant suprême ! Certains viennent de notre planète, tandis que d'autres sont nettement plus suspects quant à



leur provenance. Il existe ainsi un monde morécogéux occupé par des dragons et dinosaures, un monde tropical où résident des amazones, ou encore une planète futuriste défendue par des robots. Bien évidemment, chaque personnage dispose de sa propre polette de coups, ainsi que d'un coup spécial particulièrement roveux. Le contrôle de ce dernier a été amélioré par rapport aux versions Amiga. Pour l'activer, il vous suffit de maintenir l'un des boutons du joystick enfoncé, le temps qu'une jouge en haut de l'écran ne se

remplisse. Seulement voilà, plus vous utilisez votre pouvoir spécial et plus la jauge s'agrandit, ce qui en rend la proportion de plus en plus longue. À part ce détail, UBB ressemble beaucoup à la version A1200 de Body Blows Galactic, c'est donc à la fois très rapide et très beau, grâce à la bonne exploitation de la polette AGA pour les décors de fond. Pourtant, à l'usage, c'est la version CD qui est de loin la plus amusante, et cela pour plusieurs raisons.

THE RIGHT GAME ON THE RIGHT MACHINE

Tout d'abord, pour le style de jeu dont il est question ici, il est évident que le jaypad de la CD32, garni de sept boutons, est bien plus approprié qu'un "pouvre" joystick Amiga. Le contrôle des personnages est ainsi beaucoup plus simple, et toute la jouabilité du soft s'en trouve renforcée. Par ailleurs, le principal défaut des précédents Body Blows provenait des temps de chargement pour chaque nouveau combattant ou décor, qui finissaient par agacer sérieusement



- ▲ 22 combattants sur un seul jeu, on ne peut pas dire que Team 17 vous escroque !
- ▲ Les graphismes sont splendides.
- ▲ L'animation est sans faille.
- ▼ Peut-être l'éditeur britannique aurait-il pu profiter des capacités du support pour réaliser une introduction ou des séquences intermédiaires en images de synthèse.

EDITEUR :
TEAM 17
GENRE :
ARCADE
NOTICE :
NOMBRE DE
JOUEURS : 8
CONTROLE :
JOYPAD
JOYSTICK

GRAPHISME17
BRUITAGE14
MUSIQUE18
ANIMATION16
MANIABILITÉ ..16
DURÉE DE VIE .15
ORIGINALITÉ...15

91%

BLOWS

les joueurs, d'autant que nulle installation sur disque dur n'étoit prévue. Ici, rien de tout cela : grâce au CD, l'attente entre deux bouts n'excède jamais les cinq secondes. Bref, UBB prend un intérêt considérable sur CD32, d'autant qu'aucune tore ne vient entacher sa réalisation.

UBB, LE JEU QU'EST BEAU ; UBB, LE JEU QU'IL VOUS FAUT

Autant vous le dire tout de suite — puisque l'on oarde l'aspect technique d'Ultimate Body Blows — le jeu est à cet égard presque parfait. Vous pouvez d'ailleurs attendre à une avalanche de superlatifs dans les lignes qui suivent. Vous avez dit graphismes ? Dignes de la CD32, avec des personnages bien détaillés mais surtout 11 tailles de fond différentes obsolement magnifiques, à la fois très fins pour ce qui est du trait et riches en couleurs (256), AGA oblige. Même les "vieux" décors du premier épisode ont été retrouvés, et le résultat approche de très près la qualité d'une borne d'arcade. L'animation n'est pas non plus en reste, les imposants sprites qui représentent les personnages se meuvent avec fluidité, mais surtout à grande vitesse. Si cela ne vous suffisait pas encore, il est possible de régler la célérité de l'animation avant de commencer à jouer à l'aide d'un mode "turbo". A la vitesse maximale, UBB est tellement rapide que cela en devient complètement fou : on a l'impression de regarder



Motez-moi un peu ces décors, c'est splendide, à croire qu'il s'agit de dé-tourner



Ce magnifique porteur d'armes est le repaire au sein duquel Kossak, brillant élément de la marine russe, affronte ses adversaires.

der un film défiler en accéléré. Bien sûr, quelques petits malins objecteront que les décors, eux, ne sont que très peu animés, loin des scénettes d'arrière-plan de Street Fighter 2, par exemple. Mais honnêtement, l'action est tellement rapide et furieuse, que l'on n'a pas vraiment le temps d'occuper le moindre regard ou paysage, sous peine de mordre la poussière dans les détails les plus brefs. Côté sonore, Ultimate Body Blows exploite parfaitement le support exploité, ce qui signifie que vous aurez droit, en plus des bruitages de coups et des voix digitalisées, à des musiques CD de

très grande qualité. La plupart d'inspiration techno très marquée. Enfin, signalons que les options d'Ultimate Body Blows font preuve d'une grande souplesse, puisqu'il est pratiquement possible de tout paramétrer avant de débiter une partie. Qu'il s'agisse du niveau de difficulté, de la vitesse de l'animation, du mode de contrôle utilisé (joypad au joystick Amiga, au clavier), de la durée maximum du combat, ou encore du nombre de rounds à remporter pour triompher, voilà un soft manifestement conçu pour que chacun puisse s'y sentir à l'aise. En dehors des classiques portés à un ou deux joueurs, il est également possible de programmer un tournoi mettant aux prises jusqu'à huit joueurs, ou encore de mettre en œuvre un challenge par équipe (style "cote à cote" : lorsque l'un des équipiers est mis K.O., le second rentre dans l'arène pour le suppléer). Voilà donc le retard de la CD32 sur ses concurrentes en matière de beat'em up comblé d'un seul coup grâce à ce superbe Body Blows, qui devient par la même occasion la référence suprême des jeux de combat sur Amiga. Un soft qui frotte en plein dans le mille !

PINKY



Azono est chez elle, ici, et elle entend bien le démontrer à Puppet dans les secondes qui vont suivre !

ECHANTILLON DE PERSONNAGES



Kossak tourne sur lui-même à grande vitesse afin de s'enfoncer sous le sol pour mieux réapparaître derrière vous.



Warra possède un souffle glacé qui enferme ses adversaires dans un cocon de glace durant quelques secondes.



Loray vous expulsera le "Doigt de Bouddha" (sic) dans la tronche, si vous restez trop longtemps devant lui.



Tekno s'élève de quelques mètres avant de lâcher un mini-missile très efficace.



Maria traverse l'écran en balayant tout sur son passage. Elle ne boit pas, ne fume pas, mais qu'est-ce qu'elle cogne !



THE HORDE



Basé sur un principe des plus originaux, The Horde réconcilie PC et jeu d'arcade.

EDITEUR :
CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : ARCADE
NOTICE VO : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE :
SOURIS/CLAVIER/JOY
NOMBRE DE CD : 1
LECTEUR :
DOUBLE VITESSE
RECOMMANDÉ

GRAPHISME17
BRUITAGE15
MUSIQUE17
ANIMATION17
MANIABILITÉ ..18
DURÉE DE VIE ..15
ORIGINALITÉ ...18

88%

On subodorait que bon nombre de logiciels 3DO ne seraient que de simples adaptations de programmes tournant déjà sur micro-ordinateurs. Ce dant an ne se serait pas dauté, c'est que le contraire fût également possible. C'est pourtant le cas de The Horde, puisque je l'ai justement testé le mois dernier sur la 3DO susnammée. Certes, le programme ne présente pas d'abstacles techniques insurmontables, mais il faut bien avouer que la transposition reste d'une fidélité remarquable, si l'an veut, bien entendu, faire abstraction des séquences vidéo pleines présentes sur la version 3DO.

QUEL BINZ, MONSEIGNEUR !

Quelques mots sur l'histoire, tout d'abord. Sir Chauncey est un jeune et brave paysan qui, lorsqu'il ne travaille pas à la ferme, devient le serviteur de ses nobles seigneurs. C'est ainsi que, lors d'un repas que donne le roi, ce dernier, ingurgitant une énorme cuisse de poulet, est en passe de clamer étouffé. Le régisseur (un traître de première) constate le mauvais état de sa majesté le roi, et détourne immédiatement l'attention des invités en leur racontant la dernière blague de Tata. Depuis le temps qu'il veut sa place, au vieux, il ne va pas laisser passer l'accasien. Mais le jeune serviteur se précipite vers son roi et tente, en lui pressant le tarse, de lui faire gerber le morceau de poulet. Kranus Maelar (le

traître de première), cansterné de voir ses espoirs s'évanouir en fumée, détourne immédiatement la situation contre Chauncey. "Garde ! Regardez, cet homme essaye de tuer le roi !". C'est alors que la cuisse de poulet ressort du gosier à vitesse grand V et le roi d'expliquer que le jeune homme vient non pas de l'étrangler, mais plutôt de le sauver. En guise de remerciement, il le proclame chevalier sur le champ. Il a désormais pour mission de défendre les terres du royaume des Harde de monstres dégénérés qui viennent régulièrement taper. Vous voilà désormais dans la peau de Mister Chauncey.

UNE RÉALISATION SOIGNÉE

Vous incarnez donc le jeune chevalier et devez faire régner l'ordre dans les différents villages, tout au long de l'année. L'action se dé-

- ▲ L'originalité du concept et la qualité des animations
- ▲ Les musiques directement sur CD
- ▲ Plus de 30 minutes d'une vidéo pleine d'humour
- ▼ Une action quelque peu répétitive
- ▼ Le niveau de difficulté trap élevé

roule en deux phases sur un territoire isométrique. La difficulté du jeu étant relativement progressive, vous débutez sur un terrain dépouillé qu'il vous est possible d'aménager sommairement : il s'agit de la première phase. Une case en bas, à droite de l'écran, regroupe différentes actions qu'il vous est possible d'effectuer comme, entre autres, celle de planter des arbres, de passer des barrières, de creuser au de boucher des trous, de placer des vaches au encare de construire des pièges, le tout dans un temps



Votre personnage peut disposer de plusieurs armes, tel qu'en témoigne ce boulet magique.

Dans ce niveau, les arbres contiennent des points de vie. D'autres, non. Ce qui fait qu'en moyenne, ça va ! Attention de ne pas tous les arracher quand même.



limité. Chacune d'entre elles vous coûte bien entendu plus ou moins d'argent, d'ailleurs. En revanche, un village correctement aménagé devient plus rentable et rapporte, à fortiori, plus de sous. Faire le port des choses n'est donc pas toujours facile, d'autant plus que le régisseur vous ponctionne une taxe de plus en plus importante à chaque fin de tour, c'est-à-dire tous les ans. Si par malheur vous ne pouvez pas payer, l'aventure se terminerait malheureusement en prison. Dans le cas contraire, vous

pourrez sauver la partie et rendre visite au magasin du coin, question d'acheter quelques armes supplémentaires. Plus vous avancerez dans le jeu et plus le magasin s'agrandira. Vous pourrez même vous payer une petite armée constituée de soldats ou d'orchers. Ceux-ci prendront place dans votre inventaire et pourront être placés dans le village, ou même titre que les vaches. Lors des phases de combat, ils ne se déplaceront pas, mais vous aideront considérablement en détruisant systématiquement tout ennemi se trouvant à leur proximité. Mais attention, car tout trouve



Malgré une animation à couper le souffle et un concept fort original, The Horde devient répétitif à la longue.

mérite solitaire et il faudra payer leurs bons et loyaux services.

UN COMBAT RIGOLO

Comme vous avez pu le pressager depuis pas mal de temps déjà, la seconde phase consiste à combattre. Pour ce faire, il vous suffit de sélectionner, dans l'inventaire,

le loup-garou, signalant ainsi que vous mettez fin à la phase de construction. Vous empoignez alors votre épée et partez à la recherche des membres de cette horde de chiens affamés. À partir de ce moment, vous ne déplacez plus de curseur mais Sir Chouney lui-même, à travers la totalité du terrain et grâce à un scrolling

QUELQUES DÉTAILS SUR LE PREMIER DES 5 MONDES.

A : Les murs arrêteront tout le monde, sauf les "Juggernaut Hordlings", d'immenses colosses détruisant tout sur leur passage.

B : Les vaches permettent de rentabiliser plus vite le village. En contrepartie, elles attirent les monstres affamés.

C : Les pics sont encore la meilleure solution pour protéger les points sensibles. Néanmoins, les Juggernaut Hordlings les éviteront habilement.

D : Planter des arbres : voilà une solution qu'elle est bonne ! Chaque arbre ne coûte qu'une pièce d'or et ralentit considérablement l'ennemi. Et puis, un arbre, c'est joli, non ?

E : Qui dit vache, dit endos. Là encore, il s'agit de ralentir la progression de la

horde. Mais dépêchez-vous, car les barrières ne tiendront pas bien longtemps.

F : Les orchers décochent leurs flèches à tout va. Le problème, c'est qu'ils coûtent une fortune et qu'ils ne sont pas très rapides à la détente.

G : Meilleur remède contre les énormes colosses rouges : les soldats, en tapant à toute vitesse sur leur tête, parviennent, la plupart du temps, à en venir à bout rapidement. Leur mise en

service vous coûte 30 pièces d'or par tour et par homme.

H : Sir Chouney. Selon le type d'achat que vous aurez effectué, vous pourrez l'équiper de différentes armes.

I : Un bout de viande attire les monstres. Vous n'avez plus, ensuite, qu'à les cueillir.

J : Si, à l'instar de votre personnage, bon nombre de monstres peuvent traverser les murailles, ils peuvent également mourir si le trajet s'avère trop

long. Pensez donc à creuser autour du village.

K : Chouney se déplace plus vite sur les chemins. En revanche, je vous conseille fortement d'éviter les cailloux. Ils ralentissent considérablement votre progression.

L : Vous ne gérez à aucun moment les grosses constructions comme les maisons, par exemple. Celles-ci apparaissent en effet toujours plus nombreuses, à chaque niveau supérieur.



THE HORDE

multidirectionnel. Ce dernier n'est d'ailleurs pas très fluide. Le reste n'est qu'un jeu d'arcade génial. Qu'il s'agisse de l'animation de Chauncey lui-même ou de celle de ses assoillants, c'est d'une remarquable finesse et complètement hilarant. Le nombre de mouvements est incalculable, tant ils paraissent réalistes.

Ces crétins de stremons vont d'abord s'attaquer à vos cultures, casser vos maisons, et par dessus le marché vont tout tenter pour manger vos vaches et habitants. N'hésitez pas à leur crever le bide pour libérer les pauvres prisonniers. Cela dit, il existe plusieurs sortes d'animaux. Si les premiers sont d'une stupidité incroyable (ils s'explodent la tronche sur tous les pièges que vous aurez posés ou crèvent bêtement en séjournant trop longtemps dans l'eau), d'autres vous éviteront habilement en se cachant derrière les arbres ou vous fultront comme des traîtres. Vous aurez même droit à des hordes de colosses détruiront murs et arbres sur leur passage. Plus d'une dizaine de coups d'épée seront alors nécessaires pour en venir à bout. A tout moment du combat, vous pourrez souffler un peu en consultant la carte générale du terrain. Ce sera également l'occasion de changer d'arme, si toutefois vous en disposez de plusieurs. Mais ne traînez pas trop quand même, car le jeu continue, lentement certes, mais



Le scrolling multidirectionnel n'est pas une merveille du genre. Il est en fait identique à celui de la 3DO, les ralentissements en moins.

sans vous. Le tour se termine lorsque : 1) il ne reste plus de monstres, 2) Calor prend un bain, 3) vous êtes mort, 4) les habitants ont tous été mangés, ou 5) il y a une coupure de courant (il fallait, bien entendu, répondre 1, 3, 4 ou 5, Calor ne prenant jamais de bain). La suite, vous la connaissez, puisque l'on retombe dans la phase de construction.

La bande musicale est à la hauteur de tout le reste, avec des musiques splendides inscrites directement sur piste audio : c'est-à-dire que le son proviendra du CD et non de la carte son. Les bruitages sont en revanche un peu moins bons, mais posent surtout des problèmes sur de nombreuses configurations. A titre d'info, un 486DX 33 équipé d'un CD de chez Creative Labs et d'une carte Thunderboard de chez MediaVision a refusé de lâcher le moindre bruitage. Espérons que ces quelques pro-

blèmes resteront extrêmement rares. Signalons enfin la présence de près de 35 minutes de film vidéo comprenant : la présentation, de minis épisodes et quelques "flash" publicitaires entre chaque stage du jeu. C'est splendide et vous pourrez modifier la taille d'affichage des séquences vidéo, selon la puissance de votre machine.

The Horde apporte sur PC l'un de ces superbes jeux d'arcade que l'on est trop souvent habitué à voir sur d'autres machines, même si l'action, à terme, s'avère légèrement simpliste et répétitive. Cela n'empêche pas The Horde d'être exceptionnel, et je ne peux que vous conseiller un tel achat.

LORD POT DE FER NOIR



Les gros balourds devront être attaqués par derrière. Mais gare à vous, car s'ils se retournent, vous perdrez de nombreux points de vie...



Les opérations peuvent être menées à partir de cette vue satellite.

Vous ne disposez que de quelques minutes pour "équiper" votre village. Au départ, ne faites pas comme moi, ne dépenser pas bêtement votre argent et attaquer directement la Horde. Vous pourrez ainsi vous payer rapidement le matos nécessaire pour devenir le maître du monde.





FUNWARE

FUNWARE

B. P. 267

75749 PARIS CEDEX 15

Tél : 40.47.89.72

Fax : 40.47.89.74

TOUS LES JEUX DES LEUR SORTIE SUR
PC - AMIGA - ATARI - MACINTOSH - 3 DO

CD ROM PC

7TH QUEST + DUNE	410	QUANTUM GATE	390
BENEATH A STEEL SKY	380	REBEL ASSAULT	340
BLOODNET	300	RISE OF THE ROBOTS	330
COMMANCHE + MIS. 1 & 2	360	SHADOW CASTER	360
DAEMONSGATE	300	SUPER STRIKE COMMANDER	360
DRAGONSPHERE	290	T.F.X.	380
GABRIEL KNIGHT - VF	360	THE HORDE	460
INCA 2 - VF	350	UFO	340
JURASSIC PARK	330	ULTIMA VII - VF	410
LANDS OF LORE - VF	330	WHO SHOT JOHNNY ROCK	NC
LARRY VI - VF	390	WINTER OLYMPICS	290
LE MONDE DE XEEN - VF	330	WOLFPACK	290
MEGARACE	330	10TH ANNIVERSAIRE :	390
MICROCOSM	360	COMPIL 10 JEUX dont Castles	
OUT POST	NC	Star Trek, Out of this world	
ADIBOU 67ANS - VF	380	INSTRUMENTS MUSIQUE	490
BEETHOVEN	490	SPACE & ASTRONOMY	210
DINOSAURES	490	WORLD ATLAS 4.0	490

DISQUETTE 3.5	A L'UNITE	PAR 100
HD	8,00	5,50
DF/DD	3,80	3,60

BOITES DE RANGEMENT	
110 DISQUETTES 3.5	90
50 DISQUETTES 3.5	30

SOUNDMASTER+	510
SOUNDBLASTER AWE32	2400

KIT CD PUISSANCE 18	2990
AVEC 2 JEUX CD	

LECTEUR CD ROM PANASONIC	
DOUBLE VITESSE (562 B)	
AVEC 2 JEUX CD	1920
AVEC CD KODACK ACCESS	1820

MATERIELS

EXTENSIONS	SOURIS PC/AM/ST	130
512 Ko A500	250 ALIMENTATION AMIGA	350
512 Ko avec H. A500	290 SCANNER AM/ST	1050
1,5 Mo A500	800 MANETTES AMIGA/ATARI	
1 Mo A500+	430 FAST WINNER TURBO II	80
1 Mo A800	600 SPEEDKING ANALOGIQUE	150
LECTEURS 3.5	MANETTES PC	
INTERNE PC	400 FLIGHTSTICK	340
INTERNE AMIGA	530 FLIGHTSTICK PRO	810
INTERNE ATARI	790 JETSTICK	320
EXTERNE PC	750 CONTROL PAD	130
EXTERNE AMIGA	800 VOLANT FORMULA T1	1350
EXTERNE ATARI	800 FLIGHT CONTROL SYS.	890
DISQUES DURS	AMOVIBLES A600/A1200	
AMIQUEST 80 Mo	1890 AMIQUEST 120 Mo	2220

3 DO

CONSOLE / NTSC	4990
+ CRASH 'N BURN	
DRAGON'S LAIR	430
JOHN MADDEN FOOT.	389
MONSTER MANOR	329
OUT OF THIS WORLD	440
THE HORDE	440
TOTAL ECLIPSE	479
WING COMMANDER	389
TRANSCODEUR	890

Permet d'utiliser la 3 DO
sur TV PAL/SECAM

AMIGA 1200

ALIEN BREED II	230
BODY BLOWS GALACTIC	280
CAPTIVE 2/LIBERATION	280
CHAOS ENGINE	270
DENIS LA MALICE	250
GUNSHIP 2000	280
JURASSIC PARK	250
KING QUEST VI - VF	310
Mr NUTZ	280
OUT TO LUNCH	240
RISE OF THE ROBOTS	280
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	290
SABRE TEAM	230
SECOND SAMOURAI	250
STAR TREK, 25th ANN.	310
T.F.X.	270
ZOOL 2	250

MACINTOSH

FALCON 3 / MC	380
INCA - VF	390
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
LOST IN TIME	380
MONKEY ISLAND 2	370
PINBALL CRYSTAL CALIB	410
SIM CITY 2000 - VF	330
SIM LIFE	150
STAR TREK	310
VICTORY AT SEA	380

CD ROM

7TH QUEST	490
DRACULA UNLISHED	430
MYST	340
WRATH OF THE GODS	NC

AMIGA CD 32

CONSOLE + 2 JEUX	2490
CONTROL PAD	190
CARTE FMV	1690
ALIEN BR. SPE.EDIT+QWAK	220
BODY BLOWS GALACTIC	250
BRUTAL SPORT FOOT	250
BUBBA'N STIX	220
CASTLES II	260
CHAOS ENGINE	260
CHUCK ROCK 2	230
COMPOSER QUEST	300
DANGEROUS STREETS	280
DEEP CORE	220
DENIS LA MALICE	230
DISPOSIBLE HERO	230
ELITE II	240
FIRE FORCE	230
FURY OF THE FURIES	230
GENESIS	260
GUNSHIP 2000	230
INFERNO (EPIC2)	270
JURASSIC PARK	270
LABYRINTH OF TIME	190
LEGACY OF SORASIL	240
LITIL DEVIL	240
LOTUS TRILOGY	280
MANCHESTER UNITED	230
MICROCOSM	300
NICK FALDO GOLF	300
NIGEL MANSELL	260
PINBALL FANTASIES	230
PIRATES GOLD	240
PREMIERE	140
PROJECT X + F17	220
RISE OF THE ROBOTS	260
SABRE TEAM	230
SENSIBLE SOCCER 92/93	200
SHADOWS OF WORLD	270
SOCCER KID	230
SUMMER OLYMPICS	260
T.F.X.	270
URIDIUM II	220
UTOPIA 2	260
ZOOL 2	230

FILMS

TOP GUN - VF	180
LES NUTS FAUVES-VF	180

CONCERTS

BRYAN ADAMS	150
A. LLOYD WEBBER	150
BON JOVI	150

PC

1942 : PACIFIC AIR WAR	330	LITIL DEVIL	300
ACES OVER EUROPE - VF	330	LOST VICKING	280
AL QUADIM	330	MANCHESTER UNITED	230
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350	MIGHT AND MAGIC 5 - VF	280
AMAZON QUEEN	NC	MORTAL KOMBAT	250
ANCIENT ART OF WAR ...	250	NORD ET SUD - VF	330
ARENA	340	O.M. FOOTBALL	280
B-17	290	PACIFIC STRIKE	330
BATTLE ISLE 93	250	PACIFIC STRIKE - SPEECH	170
BENEATH A STEEL SKY - VF	320	PERFECT GENERAL II	360
BLOODNET	300	PINBALL FANTASIES	240
BREAKLINE	280	POLICE QUEST IV - VF	330
CAESAR - VF	290	PRIVATEER	310
CANNON FODDER	300	PRIVATEER - SPE. OP. 1	150
CARRIERS AT WAR II	340	PRIVATEER - SPEECH PACK	180
CHAOS ENGINE	NC	PROJECT NOMAD	250
CIVILIZATION - VF	290	QUEST FOR GLORY III - VF	290
COMMANCHE + DISK 1	360	QUEST FOR GLORY IV - VF	330
DAY OF TENTACLE - VF	330	RAILROAD TYCOON DELUXE	280
DELTA V	NC	RAVENLOFT	420
DONGEON HACK - VF	330	RISE OF THE ROBOTS	320
DONGEON MASTER II	340	ROBINSON REQUIEM - VF	290
DOOM (SHAREWARE)	75	SABRE TEAM	230
DUNE 2 - VF	290	SAM & MAX - VF	320
ELITE 2	310	SHADOW CASTER	310
EVEN MORE INCRE. MAC. - VF	300	SIM CITY 2000 - VF	310
F14 FLEET DEFENDER	330	SIMON THE SORCERER - VF	330
F15 STRIKE EAGLE 3	320	SPACE HULK	280
FIELDS OF GLORY - VF	290	SPACE QUEST V - VF	330
FLIGHT SIM. 5 - VF	340	SPEAR OF DESTINY	290
FREDDY PHARKAS - VF	280	STAR TREK II	340
FURY OF THE FURIES	280	STARLORD - VF	340
GABRIEL KNIGHT - VF	330	STREETFIGHTER 2	100
GENESIA - VF	290	STRIKE - TACT. OP.	180
GLOBAL DOMINATION	350	STRIKE COM + SPEECH	360
GOAL	290	STRONGHOLD - VF	290
GOBLINS 3	290	SUPER SKI 3	320
GREAT NAVAL BATTLE II	340	T.F.X.	300
HEROS OF THE 357TH	90	TASK FORCE 1942	290
HIRED GUNS	340	TERMINATOR 2029 + DISK	350
HISTORY LINE - VF	340	TERMINATOR RAMPAGE	280
IN EXTREMIS - VF	310	TI-FIGHTER	NC
INCA 2 - VF	270	UFO	330
INDY 4 AVENTURE - VF	340	ULTIMA 8 - SPEECH PACK	160
INDY CAR	300	ULTIMA 8 - VF	350
INNOCENT	360	VICTORY AT SEA	NC
KINGMAKER	320	VROOM MULTIPLAYER	230
KYRANDIA II(HAND OF FATE)-VF	320	WING COMMANDER ACADEMY	290
LANDS OF LORE - VF	330	WING COMMANDER+SPEECH	360
LEGACY - VF	290	WISARDRY VII	290
LEISURE SUIT LARRY VI - VF	350	X-WING + DISK 1	360
LINKS386 PRO - SVGA	310	X-WING DISK 1 + DISK 2	290

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. (16-1) 40.47.89.72

BON DE COMMANDE à découper ou à recopier et expédier à
FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

NOM				QTES	TITRES	PRIX
ADRESSE						
CODE POSTAL	VILLE					
TELEPHONE	N° CLIENT (facultatif)					
REGLEMENT : Je joins <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-Lettre Je paierai à réception <input type="checkbox"/> Contre remboursement (+ 35 F)						
Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE						
N°						
Date d'expiration :				Signature obligatoire :		
VOTRE MATERIEL DE JEUX : <input type="checkbox"/> ATARI <input type="checkbox"/> AMIGA <input type="checkbox"/> PC et COMPATIBLES <input type="checkbox"/> CD ROM <input type="checkbox"/> VGA <input type="checkbox"/> SVGA RAM :						
<input type="checkbox"/> MACINTOSH <input type="checkbox"/> CD 32 <input type="checkbox"/> 3 DO <input type="checkbox"/> 1 MEGA <input type="checkbox"/> 800 K <input type="checkbox"/> 512 K <input type="checkbox"/> 1 MEGA <input type="checkbox"/> 1200 <input type="checkbox"/> 500 <input type="checkbox"/> 300+ <input type="checkbox"/> 600 <input type="checkbox"/> 3,5 <input type="checkbox"/> 1,44 M <input type="checkbox"/> 720 K <input type="checkbox"/> 5,25 <input type="checkbox"/> 1,2 M <input type="checkbox"/> 360 K						

FRAIS DE PORT 30 F

(Consoles, cartes sonores et lecteurs CD ROM 50 F)

Expédition collissimo et recommandé

TOTAL A REGLER

On l'attendait depuis longtemps. Trop, peut être ! C'est incroyable ce que les critères changent, en deux ans.



SPACESHIP

WARLOCK



peu réjouissant, mais s'il ne se passait rien, les jeux seraient somme toute aussi tristes qu'une vie banale – l'espace est infesté de pirates qui voudraient bien mettre la main sur les richesses de notre belle planète. Au milieu de tout ça et de la ville donc, vous êtes pour le moment un peu paumé. Heureusement, l'endroit n'est pas très grand et en deux trois clics, vous devriez avoir fait le tour des lieux. Après quelques péripéties que je vous laisse le soin de découvrir, vous vous retrouvez en possession d'une corte de crédit. Tiens, justement, voilà un engin qui semble en mesure d'accueillir la carte. En cliquant dessus, vous accédez au panneau de contrôle. En fait, il s'agit d'un Comlink, savant mélange de fox, distributeur de fric et ordinateur, le tout équipé d'un écran. En appelant les renseignements, celui-ci affiche l'image d'un robot animé. Pour obtenir un renseignement sur un sujet, il suffit de le taper (en anglais) au clavier. Bref, le temps de

prendre connaissance du numéro de l'aéroport, le temps de vous renseigner sur les différents vols, en profitant ou possédant d'une incroyable publicité vantant les mérites des croisières spatiales (la voix du vendeur rappelle Eric Idle, des Monty Python), le temps de commander votre ticket de réservation, le temps d'assister à une superbe scène intermédiaire, et hop ! vous embarquez sur le Beltheezor, pour ce que vous pensez être une croisière de luxe. Le temps que je boive un café et je vous raconte la suite... Eh ! t'os de la monnaie ? Bzzz... glouglou... Ah ben d'accord, j'ai le café mais pas le gobelet autour. De toute façon, je bois trop de café. Bon, ben, c'est reparti. On en était à Pac Man ? Ah non ! Spaceship Warlock sous Windows. Le temps passe à une vitesse. A bord, après avoir fait connaissance d'une créature de rêve, et – toujours en topont vos questions ou clavier – avoir pris connaissance de nouvelles informations sur les pi-

A l'époque de sa sortie sur Macintosh, il y a deux ans, Spaceship Warlock représentait le nec plus ultra en matière de jeux sur CD-ROM. Depuis, les produits ont évolué et il faut bien avouer que l'on est un peu déçu, même si le jeu reste intéressant. Appartenant à la catégorie des jeux d'aventures, Spaceship se joue à la souris. Le principe est simple, on clique sur une partie du décor : si l'on peut s'y rendre, l'image change ; si l'on peut utiliser un objet, il s'affiche en gros plan sur l'écran. Dans certains cas, il est possible de le tirer afin de le placer dans son inventaire... tirer l'objet, pas l'écran ! Simple et efficace. La chose se passe dans un monde futuriste, un peu glauque, un peu ringard aussi, entre Guy l'Eclair et "Blaideuneur", papier gras et ordinateurs sophistiqués. En début de partie, vous vous retrouvez sur la planète Terre. Changement de taille, la planète entière a été "enlevée" par les Kroll et ils l'ont emmenée dans leur espace. Parallèlement à cet état de fait – déjà ossez



Lorsqu'on clique sur un objet utilisable, il apparaît en gros plan.



EDITEUR :
REACTOR
GENRE :
AVENTURE
NOTICE VF : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE :
SOURIS
LECTEUR CD :
DOUBLE VITESSE
RECOMMANDÉ

GRAPHISME15
BRUITAGE15
MUSIQUE15
ANIMATION13
MANIABILITÉ ..16
DURÉE DE VIE ..13
ORIGINALITÉ...15

80%

rates, le Beltheezor se fait attaquer. Vous vouliez savoir qui est Hommer, le chef des pirates ? Ça tombe bien, il vient de vous enlever. Toujours sur le même principe, vous devrez démêler tout cela et explorer des labyrinthes, combattre des adversaires stupides à grands coups de souris (rossurez-vous, il y a très peu de combats) et naturellement réussir à vous sortir de ce mauvais pas.

Hep, taxi ! A l'aéroport ! Naturellement, la scène est animée. Le futur, ça a l'air chouette, on peut payer la course par carte de crédit.



Même s'il faut cliquer pour se rendre au vaisseau, l'aventure est ici assez restreinte. A moins d'être un peu crétin, on se doute qu'il faut se diriger vers l'astroport.

LA 3D SE DÉMODE TROIS FOIS PLUS VITE

Graphiquement, Spaceship Warlock ne tient pas la comparaison avec les nouveaux venus, type Myst, et apparemment cette version PC est un peu moins belle que celle sur Mac. Celo tient plus à la taille du pitch des écrans Mac qu'à un problème de résolution, mais bref, c'est moins beau. A peine, mais moins. Indépendamment de ces considérations techniques, le graphisme utilise une technique assez bizarre et pas toujours du meilleur effet. Au milieu de décors en 3D de type Hellcab (dégradé par points, image mate et très carrée), des objets 3D superbes, avec reflets et surfaces ombrées, font un peu tâche. Jolie tâche, certes, en 256 couleurs, mais tâche. En ce qui concerne le design général, le stylisme des objets, c'est en revanche superbe et sans faute de goût (ou alors exprès, pour faire

kitch). Comme disent les Les Nuls: "ce qui fait qu'en moyenne, ça va". Côté de la son, rien à dire. Ce serait du reste dommage, puisque ça risquerait de couvrir les nombreux bruitages et voix trafiqués qui accompagnent la moindre action. Hélas, le jeu, qui ne s'installe pas sur disque dur (même pas un petit fichier d'échange), rame plus ou moins en fonction de la vitesse de lecture de CD. Ça fait qu'en moyenne, ça va moins vite qu'il ne le faudrait.

MOULINEX

- ▲ L'ambiance cyber est bien rendue en raison de la présence de nombreux détails.
- ▲ L'humour est présent tout ou long du jeu.
- ▲ Les bruitages sont de bonne qualité.
- ▼ Les décors sont un peu sobres.
- ▼ Le jeu est trop court.
- ▼ Sur lecteur double vitesse, c'est limite.



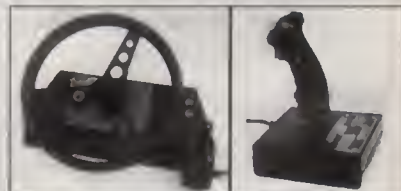
NOUVEAU en BELGIQUE!

ware Sim

Démonstrations Permanentes

TOUTE LA GAMME :

*ThrustMaster,
Flight Link,
Virtual Pilot, ...*



Tous Les Meilleurs Simulateurs



Pilotage I.F.R. : ELITE 3.1

*F.S. 5.0 et ses "add-ons"
ATP CD-Rom • USA East & West
Flight Light - Plus (SubLOGIC)
Fleet Defender
Hornet : Naval Strike*

ET TOUTES LES NOUVEAUTÉS !

Magasin Spécialisé en Simulation

Mercredi de 15h à 19h • Samedi de 10h à 13h

J.B. Devlemincklaan 142 • 1930 Zaventem

Tel 32 (0)2/720.13.68 • Fax 32 (0)2/721.10.06

CD TESTS



L'écran d'option permet, en cours de jeu, d'envoyer un message radio à son coéquipier, de consulter la carte, de changer ses armes et enfin de s'éjecter.



Grand spectacle sur petit écran, Super Wing Commander va particulièrement ravir les passionnés de S.F., de combats spatiaux et, de façon plus générale, les amateurs de bons jeux.



SUPER WING COMMANDER

- ▲ L'ambiance générale est digne d'un film de science-fiction.
- ▲ Les scènes de transition sont particulièrement bien réalisées.
- ▲ Les bruitages sont d'excellente qualité.
- ▼ Les sons de la bande orchestrale sont ridicules.
- ▼ Lorsqu'il y a trop d'adversaires, le jeu se bloque par moment.

SE MÉFIER DES A PRIORI

A priori, on pourrait penser que SWC est un jeu de combats spatiaux de plus, mais grâce à un scénario en béton armé, on assiste en réalité au déroulement d'un véritable film dont on est le personnage central. Entre les missions, en effet, des scènes non interactives permettent de suivre la vie dans la base : on y trouve des traîtres, des héros, des saloups, etc. Bien entendu, ces scènes sont extraordinaires, et toujours par rapport à la fameuse version PC, les animations sont totalement nouvelles. Côté son, la partie bruitages et les voix digitalisées sont de bonne qualité, mais hélas, la musique est ridicule et semble avoir été repiquée sur la version pour console. Bon point, on peut afficher



Si vous lisez Joystick depuis quelque temps, vous savez tout le bien que je pense de ce jeu sur

PC. Bref, sachez que c'est avec un œil fort critique que je me suis penché sur la chose. Il en ressort que les joueurs qui découvriront Super Wing Commander sur 3DO seront comblés et que les possesseurs de PC seront jaloux ! Comme le laisse supposer le qualificatif "super", SWC, basé sur le premier volet de la série, comporte plus de missions, mais aussi plus de scène intermédiaires. Le contraire eût été étonnant, la séquence d'introduction en 3D n'a rien à envier à celle de Total Eclipse, à savoir que c'est sublimement beau. Pendant cette séquence, vous allez prendre connaissance du contexte du jeu. Dans de nombreux secteurs de la galaxie, la guerre fait rage entre la

confédération terrienne et l'empire Kilrothi. Vous incarnez dans le jeu Moverick, jeune recrue qui vient d'arriver sur le Tiger's Claws (griffes du tigre), un vaisseau omnirotor de la flotte terrienne. Pour vous donner une idée de la taille de l'engin, imaginez une sorte de porte-avions Clémenceau géant. Griffes du Tigre ? Clémenceau ? Il devrait y avoir le moyen de faire un bon mot avec ça, mais pas de temps à perdre tant il y a de choses à dire sur ce jeu. Au cours de plus de 70 missions, c'est-à-dire près du double de WC sur PC, vous devrez combattre l'adversaire en pilotant différents types de vaisseaux, le tout avec un affichage 3D d'excellente qualité. Du reste, je suis au regret d'apprendre à ceux qui jouaient à WC sur PC, que le graphisme 3D de cette version est supérieur. Il est certes pixelisé et parfois lent, mais c'est plus beau. Mais je m'égare...

EDITEUR : ORIGIN
GENRE : SIMULATION
NOTICE VO : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD ET EXTENDED JOYSTICK

GRAPHISME17
BRUITAGE17
MUSIQUE10
ANIMATION.....13
MANIABILITÉ ..16
DURÉE DE VIE .17
ORIGINALITÉ...15

92%

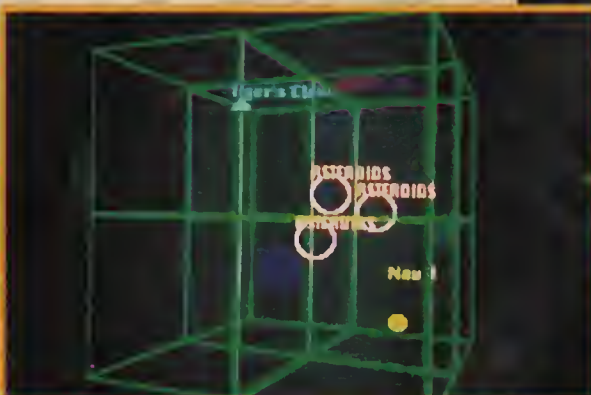
ou non un sous-titre des textes (en anglais). En ce qui concerne les commandes, l'équipe responsable de l'adaptation s'est surpassée : eh oui, il n'y a pas de clavier sur 3DO ! Pourtant, toutes les options qui faisaient le charme du logiciel sont présentes : vues extérieures, accélération, turbo, etc. On s'en doute, tout cela se fait au prix de quelques inconvénients, et il faudra un petit moment d'apprentissage pour mémoriser les différentes combinaisons de touches. Comme il a bien fallu tricher un peu pour tout caser, les options permettant d'envoyer des messages au coéquipier, de changer les armes et de s'éjecter, sont dans un menu à part. Bref, tout n'est pas parfait, mais le fait est que ça donne à réfléchir. Une 3DO pour jouer à Super Wing Commander ? C'est très tentant...

COMMANDER MOULINEX

Le bar de la base est un menu qui permet de discuter avec les autres pilotes et d'utiliser un simulateur afin de s'entraîner à combattre différents types d'adversaires.



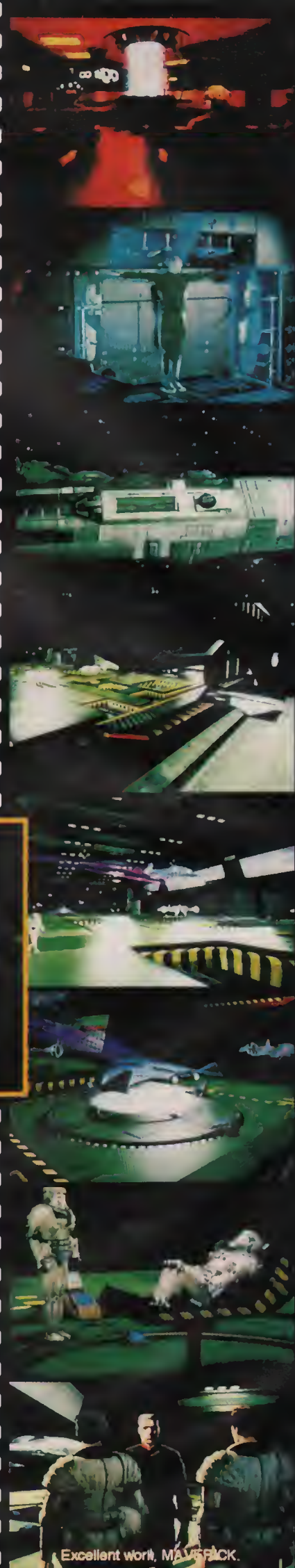
Suivant le type de vaisseau piloté, le cockpit change d'aspect.



Pendant les dialogues, les lèvres des personnages sont animées. Au choix, il est possible d'afficher des sous-titres.

Le plan de vol montrant les différents points de navigation, s'affiche pendant le briefing.

Pendant la séquence d'intro, mais aussi lors des décollages, atterrissages et en cours de partie, des scènes non interactives permettent de suivre le déroulement du scénario.

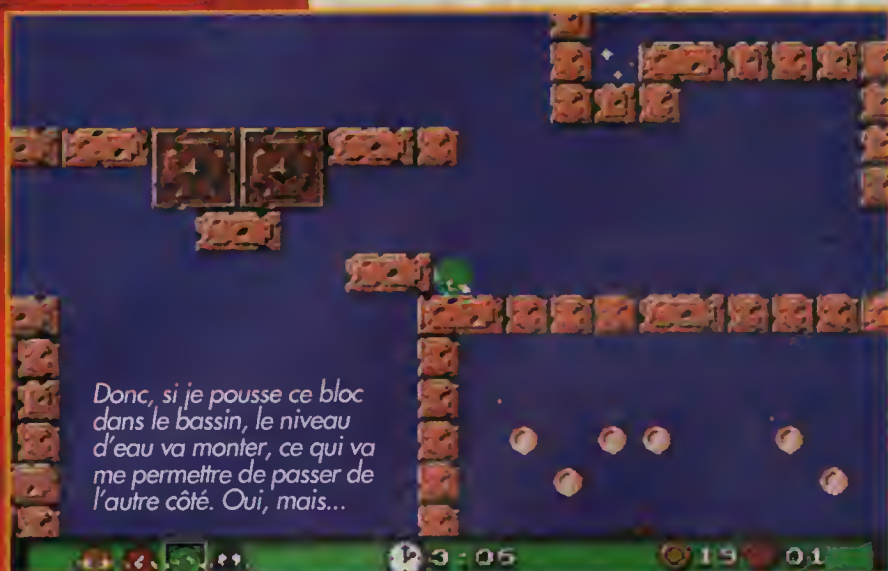


Excellent work, MAVERFLICK.

FURY of the FURRIES

AMIGA
CD 32

Voilà un jeu de plate-forme original, long et passionnant, qui est hélas identique en version CD 32 et Amiga.



- ▲ 100 niveaux tous plus intéressants les uns que les autres
 - ▲ Un jeu original et varié
 - ▲ Des animations très réussies
 - ▼ Des tous petits sprites
 - ▼ Une réalisation qui ne pète pas le feu
 - ▼ Version CD 32 = version Amiga !
- Nate d'odoptotian : 05/20

EDITEUR :
MINDSCAPE /
KALISTO
GENRE :
PLATE-FORME /
ACTION
NOTICE VF : 12
NOMBRE DE
JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE :
JOYPAD

GRAPHISME15
BRUITAGE16
MUSIQUE18
ANIMATION17
MANIABILITÉ ..17
DURÉE DE VIE .18
ORIGINALITÉ ...19

84%

Peut-être vous souvenez-vous des Tinies, ces étranges petites boules de poils à l'humour ravageur qui étoient venues envahir la terre pour se fendre la paire. Eh bien les voilà de retour. Mais où peline leur voisseau spatial arrive-t-il en arbitre, que la terrible révélation se fait jour : un méchant Tiny, pendant leur absence, a renversé le ral, qu'il retient prisonnier dans son propre château. Le Méchant a aussi inventé une terrible machine à transformer les Tinies. Ainsi la planète est-elle maintenant peuplée de Tinies mutons et agressifs, qui ont, cambé de l'harreur, perdu tout sens de l'humour ! L'un des ex-rebelles part, seul, affronter le méchant Tiny. Ce sont 100 niveaux semés d'embûches et de pièges qui l'attendent, avant de parvenir au château du ral, pour l'offrandement final.

UN TINY POLYMORPHE

Le Tiny sélectionné pour cette quête ultime possède la singulière particularité de pouvoir, quasiment quand il le veut, se métamorphoser. Il pourra ainsi prendre quatre formes distinctes : la bleue, la rouge, la jaune et la verte. Quand il est jaune, le Tiny pourra crocher des boules de feu. Lorsqu'il est rouge, il pourra manger certains blocs friables. Quand il est bleu, notre héros sera capable de plan-

ger, de respirer sous l'eau, et de tirer des bulles sur ses adversaires sub-aquatiques ! Enfin, et c'est là sa farce la plus géniale, le Tiny vert dispose d'une corde qu'il pourra, à la manière de l'Aroignée, accrocher partout.

Les 100 niveaux qui composent le jeu, divisés en 10 sections, sont extrêmement bien conçus. Au début, ils sont très faciles, et essentiellement basés sur l'action. Mais quand on

progresses plus avant, ils deviennent de véritables casse-têtes, chacun ayant une solution logique et simple, une fois qu'on l'a trouvée ! Ainsi, pour sortir, il faut parfois pousser des blocs, actionner des mécanismes diaboliques, ou remplir des bassins, le tout en temps limité, et avec des tinies mutantes vus atoutant de toutes parts !

LE SENS DU DÉTAIL

La réalisation de Tinies, même si elle paraît assez moyenne ou premier abord, regorge de petits détails et de trouvailles sensationnelles.

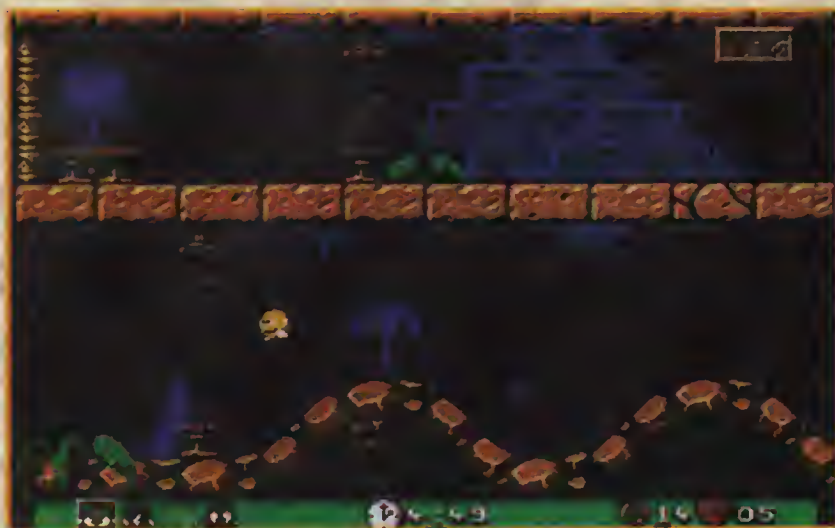
C'est vrai que les sprites sont minuscules, mais ils sont remarquablement bien animés, et toujours prêts à faire des pitreries. Les décors, par contre, paraissent assez sommaires par rapport à ce que l'on voit aujourd'hui.

La bande son est, elle aussi, des plus réussies : les bruitages sont tardants, et les musiques très sympo.

Par contre, comme d'habitude, les possesseurs de CD 32 sont lésés : cette version est en fait identique à ses homologues PC et Amiga, ce qui est vraiment dommage.

Même s'il ne paye pas de mine, Fury of the Furries est un jeu génial, mélangeant avec bonheur action et réflexion. Non seulement le principe est original, mais il donne naissance à des challenges variés et passionnants. J'achète !

150



Ces barrières suppriment ou ajoutent des pouvoirs au Tiny libérateur. Ici, elle vous donnera la possibilité de nager dans l'eau.

MAXI SOUND

3 kits audio complets pour votre PC

MAXI SOUND Solution 2.0 :

La carte sonore 8 bits **Sound Blaster 2.0** de Creative Labs, véritable standard pour des centaines d'applications ludiques.

**Sound
BLASTER**
Deluxe Edition

Les enceintes stéréo **Power Beat**, les plus vendues au monde !

Le **microphone** de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia...

Le logiciel **Soft Karaoke** convivial, tout en français, pour vous divertir seul ou entre amis.

631 F HT



749 F TTC

MAXI SOUND Solution Pro :

La carte sonore stéréo 8 bits, avec interface CD-ROM*, **Sound Blaster Pro** de Creative Labs, idéale pour dynamiser vos applications sonores, vos présentations et outils multimédia...

**Sound
BLASTER**
Value Edition Pro

Les enceintes stéréo **Power Beat**, les plus vendues au monde !

Le **microphone** de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia, pour chanter avec le Soft Karaoke...

Le logiciel **Soft Karaoke** convivial, tout en français pour vous divertir seul ou entre amis.

842 F HT



999 F TTC

MAXI SOUND Solution 16 :

La carte sonore stéréo, avec interface CD-ROM*, **Sound Blaster 16** de Creative Labs, de renommée mondiale par sa qualité 16 bits, indispensable pour toutes vos applications multimédia.

**Sound
BLASTER**
Value Edition 16

Les enceintes stéréo **Power Beat**, les plus vendues au monde !

Le **microphone** de qualité pour enregistrer votre voix, insérer des bruitages dans vos applications multimédia, pour chanter avec le Soft Karaoke...

Le logiciel **Soft Karaoke** convivial, tout en français, pour vous divertir seul ou entre amis.

**SOFT
KARAOKE**

1011 F HT



1199 F TTC

Distribué par :

GUILEMOT INTERNATIONAL

BP 2 - 56200 LA GACILLY Fax : 99 08 94 17

Tél : (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

* Interface CD-ROM de type Panasonic

Sound Blaster 2.0, Sound Blaster Pro, Sound Blaster Pro Value Edition, Sound Blaster 16 et Sound Blaster 16 Value Edition sont des marques déposées de Creative Technology (Singapour).

Soft Karaoke est une marque déposée de Tune 1000.

Maxi Sound et Maxi Sound Solution sont des marques déposées de Guillemot International

Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Tous les prix cités sont des prix généralement constatés. Photos non contractuelles



Merci de me faire parvenir gratuitement une documentation sur
MAXI SOUND solution 16 ☐ solution PRO ☐ solution 2.0 ☐
ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Nom.....Prénom.....

Société.....

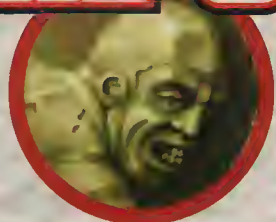
Adresse.....

.....CP.....

Ville.....Tél.....

Coupon à retourner à **GUILEMOT INTERNATIONAL**
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

THE CHAOS ENGINE



Un jeu d'action pur et dur, à la réalisation soignée, et auquel on peut jouer à deux : voilà à qui va enchanter les possesseurs de CD 32



Il faudra débusquer et activer (en tirant dessus) toutes les bornes de ce type pour ouvrir la porte de sortie vers le niveau supérieur.

EDITEUR :
RENEGADE/
BITMAP
BROTHERS
GENRE : ACTION
NOTICE VF : VO
NOMBRE DE
JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE :
JOYPAD

GRAPHISME17
BRUITAGE16
MUSIQUE16
ANIMATION16
MANIABILITÉ ..17
DURÉE DE VIE .15
ORIGINALITÉ...13
ADAPTATION ..05

86%



Voilà un pont bien gardé par quatre grosses brutes. Un coup de laser et vous en serez rapidement débarrassé.

Retiré dans une grande maison isolée de tout, un professeur fait terminer l'œuvre de sa vie, une machine infernale du nom de CHAOS Engine. Celle-ci, à peine terminée, proclame son indépendance, et se débarrasse aussitôt de son créateur. Non seulement elle gagne rapidement en puissance, mais elle commence à détraquer le fonctionnement de la terre, en influant sur la continuité espace/temps ! Elle transforme les hommes en d'horribles créatures mutantes et belliqueuses. Si les autorités

n'agissent pas rapidement, c'en est fini de notre civilisation ! Pour enrayer cet infernal processus, le gouvernement fait appel à six mercenaires de très haut niveau. À vous de choisir deux de ces personnages, et de partir affronter les 16 niveaux divisés en quatre mandes, qui vous séparent du CHAOS Engine. Avant de commencer l'aventure, vous devez choisir deux personnages. Tous possèdent leurs caractéristiques propres (Intelligence, armement, pouvoir, force, rapidité...). Une fois l'équipe constituée, celle-ci est lâchée au début du premier niveau. Pour trouver la sortie, nos deux campères devront activer de nombreuses bornes suivant les niveaux. L'action est vue du dessus. Les deux persos peuvent se déplacer et tirer dans huit directions. Ils trouveront, au cours de leur quête, des armes plus puissantes, des pouvoirs spéciaux, des passages secrets... Vous aurez affaire à des

grenouilles géantes, des insectes mutants, et toutes sortes de bestioles pas banales ! Si, dans son principe, The CHAOS Engine n'est pas très original, sa réalisation, en revanche, est très réussie. Les graphismes sont particulièrement bien dessinés, avec des couleurs chaudes et choisies avec parcimonie. Les animations sont aussi très concluantes, même si le tout ralentit un peu lorsque les sprites sont très nombreux. Bruitages et musiques n'appellent aucun reproche. Encore une fois, il est dommage que cette version CD 32 soit strictement identique à la version originale sur Amiga. La maniabilité aussi est assez bonne, puisque tous les boutons du pad sont utilisés. Celui-ci vous suivra partout, et vous pourrez camper sur lui pour vous couvrir en cas de besoin. À deux, c'est évidemment encore mieux, surtout quand c'est la bataille pour ramasser les bonus ! En gros, The CHAOS Engine est un jeu d'arcade qui, s'il n'est pas original pour un sous, séduit par sa pêche et sa réalisation réussie. Même s'il n'est pas très long, et strictement identique à la version Amiga, ce soft sait rester simple et efficace !

150



- ▲ Une réalisation qui tient la route.
- ▲ Le jeu à deux est éclatant.
- ▲ Un système d'armement intéressant.
- ▼ Quelques ralentissements de ci de là.
- ▼ Version CD 32 = version Amiga.
- ▼ Seulement 16 niveaux.

FAX: 93.50.45.26

3D Construction Kit 2	455	Prime Mover	
A Train vf	227	Reach for the Skies	
A320 USA	229	Ryder Cup (A1200)	
Alfred Chicken	185	Silent Service 2	
Alien 3	209	Sim City	
Alien Breed 2	208/225	Sim Earth vf	
Amos Pro	604	Sim Life vf (A1200)	
Another World	215	Simon the Sorcerer	
Bart vs World	206	Skidmark	
Battle Isle 93	211	Sleepwalker (A1200)	
Beneath a Steel Sky	267	Soccer Kid	
Black Sect	217	Stardust	
Blastar	197	Syndicate vf	
Blues Brothers Jukebox	234	Terminator 2	
Brutal Sports Football	168	The Settlers	
Bubba'n'Stix	177	Tomado	
Burning Rubber (A1200)	195	Troddlers	
Campaign 2	235	Turrican 3	
Canon Fodder	239	Uridium 2	
Carlos	227	Winter Olympics	
Ceasar vf	284	Wiz'n'Liz	
Chaos Engine	169/187	Wonder Dog	
Chuck Rock 2	183	World Winners 2	
Civilization	227	Yo Joe	
Combat Air Patrol	219	Zool 2	
Combat Classics	209		
Cool Spot	227		
Cool World	173	Alfred Chicken	
Cyberpunks	167	Alien Breed Spec Edit/ Qwak	
Denis le Malice	195/208	Arabian Night	
Desert Strike	197	Bubba'n' Stix	
		Castles 2	

Alfred Chicken
Alien Breed Spec Edit/ Qwak
Arabian Night
Bubba 'n' Stix
Castles 2
Chuck Rock

228	7th Guest CD	607	EcoQuest v1
226	8 Ball / Tristan	360	Even More Incredible machine
220	A Train	360	F-14 Fleet Defender
216	Another World	280	F1 Grand Prix Microprose
197	Battle of Britain 2	270	Fields of Glory vf
273	Breakline	360	Freddy Pharkas vf
209	Bridge - Omar Shariff	251	Gabriel Knight vf
217	Carriers of War	360	Genesis vf
201	Cesar Deluxe	330	Goal
219	Chess Champion 2175	335	Goblins 2
207	Chessmaster 3000	325	Goblins 3
247	Christmas Lemmings	310	Guy Roux Manager vf
259	Chuck Yeager	190	In Extremis
316	Civilization	330	Inca 2 vf
337	Club Racquetball	290	Indy Car Racing
207	Cogito Budget	310	Ishar 2 vf
185/195	Cyberblast	230	Jordan in Flight
360	Darkseed	200	Jump
226	Dragons Lair 3	360	Jurassic Park
208	Eight Balls Deluxe	200	King Quest 6 vf
216	F18 Homet	295	Kyrandia 2 vf
257	Falcon 3	480	Lamborghini
212	Ferrari Grand Prix	385	Lands of Lore vf
211	Freddy Pharkas	375	Legacy / Return of the Phant
217	Indy 4	299	Leisure Suit Larry 6 vf
180	Intel Strategy Games 10	360	Little Divil
235	Iron Helix CD	340	Lucas Arts Air Combats
317	King's Quest 6	300	MS Flight Simulator 5 vf
212	Kings Quest 5	330	MS Flight Sim 5 - Paris
217	Kyrandia	340	MS Flight Sim 5 - San Fr
189	Lemmings	290	Magic Candle 3
275	Lucas Evasion	320	Might and Magic 4 vf
187	Lunicus CD	330	Might and Magic 5 vf
138	Mac Puissance 3	420	Mortal Kombat
286	Monkey Island 2	330	Nord et Sud
187	More Lemmings	350	Oscar
157	Myst CD	260	Pacific Strike
240	PGA Golf Tour	320	Pacific Strike Speech
208	Pax Imperia	280	Pinball Fantasies
170	Penthouse Interactive CD	360	Pinball Windows
222	Pick'n'Pile	840	Pirates Gold vf
264	Populous	295	Police Quest 4 vf
257	Prince of Persia	299	Prehistorik 2
295	Print Shop Deluxe	275	Prince of Persia 2
227	Red Baron	380	Privater + Speech pack
178	S.C. Out	280	Pro Tennis Tour
197	Sherlock Holmes II CD	320	Quest for Glory 3 VF
169	Sherlock Holmes III CD	410	Railroad Tycoon deluxe
212	Sim City 2000	370	Rallye
218	Space Shuttle CD	410	Rex Nebular
276	Sword of Sodan	315	Robocop 3 3D
184	Vackyrie	330	Sam & Max Hit the Road vf
284	Vengeance of Excalibur	330	Shadow Caster
184	Virtual Valerie CD	290	SimCity 2000 vf
		630	

216	A-Train vf	237	Soft Kara disk - M. Jackson
118	A.T.A.C.	276	Soft Karaoke Windows vf
265	Aces Over Europe vf	275	Space Crusade
237	Airbus USA	258	Space Quest 5 vf
197	Alien Breed vf	219	Spear of Destiny
177/191	Alone in the Dark 2 vf	346	Starlord vf
	Arena	307	Strike Commander + SAP
177	Atlas Mondiale vf	357	Stronghold vf
217	B-Wing	199	Stunt Island vf
105	Battle Isle	273	Subwar 2050 vf
220	Beneath a Steel Sky	287	Syndicate vf
247	Betrayal at Krondor	281	TFX
143	Black Sect	213	The Patrician vf

Pan Dble vts+SB16	
+Reb Assault+MegaRace	2900
Pan Dble vts+SB16	
+Boriand Office/Win	
+Rebel Assault	3400

Prix Modifiables sans preavis.

TITRES	ORDINATEUR	QTE	PRIX	MONTANT
			Port	30
			Total	

(Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

Obligatoire:

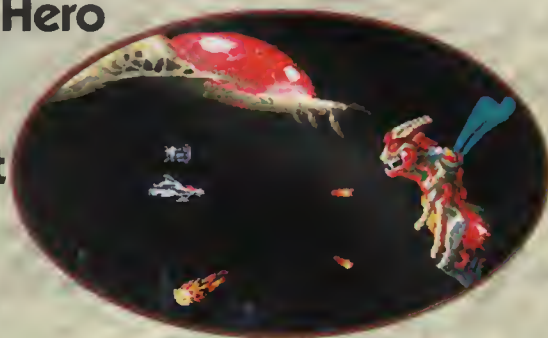

AMIGA
CD 32

DISPOSABLE HERO



Au fur et à mesure que vous avancez, votre vaisseau devient de plus en plus puissant. Sur cette photo, nous en sommes à peu près à la moitié du jeu !

Voilà un jeu idéal pour calmer, pendant un bon bout de temps, vos pulsions violentes, tant Disposable Hero est intense et difficile. Et puis c'est tellement beau !



Mine de rien, il repase parfois sur les époules du joueur de bien lourdes responsabilités ! En effet, pour changer, le monde civilisé compte sur vous pour le sortir du pétrin infernal dans lequel il s'est fourvoyé. Comme d'hob', une morée d'extraterrestres belliqueux a envoyé notre pauvre Terre. Vous êtes l'un des pilotes de la petite armada rebelle qui tente de résister. Suite à une alerte rouge, vous voilà à bord de votre chasseur ultra moderne, prêt à en découdre, et à "casser de l'ollen" jusqu'à ce que mort s'en suive ! Pour vous donner une idée de vos chances de survie, sochez que Disposable Hero veut tout simplement dire "héros jetable" !

A L'ATTAQUE !

Pas besoin d'être devin pour comprendre que Disposable Hero est un shoot'em up des familles, à savoir un jeu de tir dont le décor défille horizontalement. Il reprend tous les ingrédients propres à ce genre, à savoir des ennemis innombrables, des boss récolcitrons, un ornement évolutif, et de l'action à gogo.

Mais orientons-nous sur le système d'ornement, qui constitue d'ailleurs la plus grosse originalité du jeu. En fait, pour gagner en puissance, votre vaisseau exploite

certain modules laissés par les extraterrestres. Une fois récupéré, il faudra que vous attendiez un peu avant de pouvoir les utiliser, le temps que les scientifiques avec qui vous êtes en communication en aient percé tous les secrets. D'outre part, la puissance électrique produite par votre vaisseau est limitée (mais elle est aussi évolutive), il vous faudra choisir quels modules sont actifs. Par contre, toutes les armes (bombes, missiles, tirs multidirectionnels...) sont cumulables, ce qui fait qu'au bout d'un moment, vous vous retrouvez avec une puissance de feu... non négligeable !

CE SERA LONG ET DIFFICILE

Mais n'allez pas croire que ce jeu soit facile ! Non seulement les ennemis "conventionnels" sont ultra nombreux, mais en plus le décor lui-même est dangereux. Ainsi, au second niveau, des dents presque aussi longues qu'une moitié d'écran surgissent du sol et du plafond ! Vous croiserez aussi des tas de robots (quatre par niveau en moyenne) plus gros et plus dangereux, qu'il faudra vaincre pour progresser. Heureusement pour nous, tous les méchants surgissent au même moment et passent toutes des techniques de combat particu-

lières, ce qui fait qu'avec un peu de mémoire, on finit par s'en sortir. Mais quand même, ils auraient pu mettre quelques "continue" !

POUR JETER, ÇA JETTE !

Au point de vue réalisation, c'est la cloque ! Même si la palette de couleurs est parfois un peu terne, les sprites sont tous magnifiques et bourrés de détails. Décors et ennemis restent pourtant très variés. L'animation est tout simplement incroyable : tout bouge vite et bien, le moindre mouvement est décomposé en de multiples étapes, les sprites en mouvement sont innombrables, bref, ça dépose ! Et quel souci du détail : le reflet dans l'eau ondoillante, les douilles des mitrailleuses tombant en produisant une petite éclaboussure... Les bruitages sont tout aussi réussis. Seule différence avec la version Amiga : la mu-

- ▲ Un shoot'em up, un vrai !
- ▲ Des graphismes renversants
- ▲ Des animations pas croyables
- ▲ Des ennemis variés et spectaculaires
- ▲ Un système d'ornement intéressant et original
- ▼ Le niveau de difficulté n'est pas très bien réglé (trop dur)
- ▼ À part la musique, c'est la version Amiga

EDITEUR : GREMLIN
GENRE : ACTION
NOTICE VF : 04
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME17
BRUITAGE16
MUSIQUE16
ANIMATION18
MANIABILITÉ ..18
DURÉE DE VIE ..17
ORIGINALITÉ ...11

85%



Cet ennemi doit tirer quelque chose comme 10 balles à la seconde ! Les douilles giclent du canon et tombent dans l'eau avec une petite écla-boussure : classe !

Voici le menu de configuration du vaisseau. Le diagramme en haut vous renseigne sur votre niveau d'énergie, d'armement et de protection.



sique, exploitant bien les capacités du CD 32, est excellente, dans le genre techno-planante !

Si c'est de l'action non-stop que vous voulez, si vous êtes à la recherche d'un jeu où la réflexion est remise au second plan, si vous voulez un soft qui vous en mette plein la vue, alors vous apprécierez Disposable Hero. Mais attention, sa grande difficulté et son intensité le réservent à un public averti !

150



Pour accéder au menu permettant de configurer l'armement de son appareil, il faut atterrir à l'intérieur des dômes parsemant les niveaux.

ELITE II

AMIGA
CD 32

Le jeu le plus attendu du monde subit décidément des hauts et des bas. Après une bonne version Amiga et une version PC moyenne, la CD 32 fait les frais d'une version décevante. Dans Elite II, vous pilotez un vaisseau spatial dans un univers d'une taille

sidérante : dix millions de planètes générées par le logiciel ! Le but du jeu est assez simple, mais offre une liberté de mouvements particulièrement agréable : il faut survivre dans cet univers hostile. Pour cela, vous pouvez utiliser l'appareil pour faire du commerce de planètes en planètes. Comme dans la réalité, il faut alors acheter diverses marchandises au prix le plus bas et les vendre au prix le plus haut. Un autre moyen de gagner sa vie est de remplir des missions que l'on peut choisir sur l'ordinateur de chaque base. Naturellement, la finalité de la chose est de



pouvoir acheter un vaisseau plus performant et du matériel. En plus de cela, il faut échapper aux pirates et choisir son camp, car diverses forces antagonistes cohabitent dans l'espace, et être allié de l'un d'eux revient à être ennemi des autres. Donc, voilà un jeu passionnant, identique à la version Amiga, mais hélas, le CD 32 est séné pouvoir offrir plus que cela. Pire encore, l'interface, qui doit donc se contenter du pad, n'a pas été revue. Avec une combinaison de boutons, le jeu eût été moche, mais jouable. Là, non !

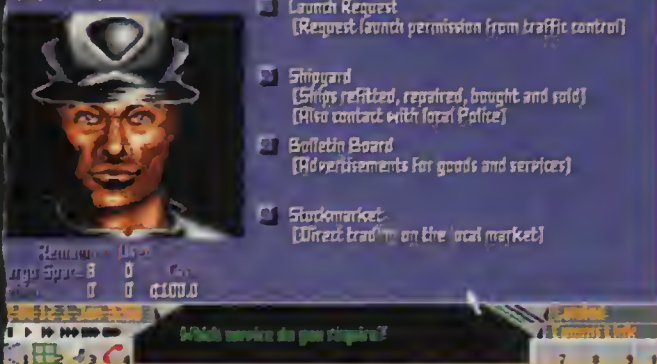
MOULINEX

EDITEUR :
GAMETEK
NOTICE VF : 15
NOMBRE DE
JOUEURS : 1
CONTROLE : PAD

GRAPHISME12
BRUITAGE11
MUSIQUE14
ANIMATION13
MANIABILITÉ ..13
DURÉE DE VIE .19
ADAPTATION ..03
ORIGINALITÉ ...18

65%

Alpinus Village Services



cd rom PC

EDITEUR :

LUMINARIA

GENRE :

AVENTURES

NOTICE VO

NOMBRE DE

JOUEURS : 1

CONTROLE :

SOURIS/CLAVIER

NOMBRE DE CD : 1

LECTEUR :

DOUBLE VITESSE

RECOMMANDÉ

GRAPHISME17

BRUITAGE15

MUSIQUE11

ANIMATION16

ERGONOMIE18

DURÉE DE VIE .15

88%

DISPO SUR MAC CD ROM

Le héros a enfin réussi à se faire reconnaître comme l'héritier du trône... Mais est-ce vraiment la fin du jeu ?

Le premier péplum fantastique sur micro compense sa relative facilité par un thème tout à fait original et intéressant et une réalisation à couper le souffle. Pour les Persée et Jason qui sommeillent...

Tel Ulysse, vous devrez affronter l'ennivrant chant des sirènes (du port d'Alexandrie, oups, pardon !).



Pour sa première production, Luminaria n'y est pas allé de main morte. Il fallait une sacrée dose de courage pour oser adapter un péplum mythologique sur micro où règnent en maître le médiéval-fantastique et la science-fiction. D'autant que dans le domaine, chacun a en mémoire les images

de "Jason et les Argonautes" (ahhh... la bataille contre les squelettes... un véritable morceau d'anthologie) et du "Choc des Titans" (ahhh... le combat contre la terrible Gorgone Médusa), images qui soit dit en passant sont restées inoubliables grâce aux fabuleux effets spéciaux de Ray Harryhausen (qui

s'est également chargé de ceux du non moins génial "Septième Voyage de Sinbad"). Bref, il ne fallait pas décevoir. Luminaria remporte son pari haut la main, offrant aux amateurs une fantastique odyssée à travers tous les mythes et légendes de la Grèce Antique.

LA COLERE DES DIEUX

Au cœur de la mythologie antique Wrath of the Gods (la "Colère des Dieux") se déroule dans la Grèce Antique quand le destin des mortels était décidé par les Dieux de l'Olympe. Le héros est l'héritier légitime du trône, que son grand-père de roi a abandonné de peur de perdre son pouvoir. Élevé par Chiron, un Centaure, il devra prouver son identité et regagner la couronne. Ce qui paraît être l'intrigue principale, n'est en fait que l'arbre qui cache la forêt



- ▲ Le thème est très original et qui plus est, très bien adapté avec plein d'humour.
- ▲ Le système info est très bien documenté et vraiment passionnant pour s'instruire tout en s'amusant.
- ▲ Plein d'indices pour ceux qui veulent juste admirer et pas trop se prendre la tête.
- ▲ La réalisation est digne des péplums ciné : tout est en digit, y a plein de monstres "réalistes", le casting est à hurler de rire, les voix digitls sont convaincantes...
- ▼ Plus un film interactif qu'un vrai jeu d'aventure : la durée de vie est relativement faible (surtout si l'on connaît la mythologie).
- ▼ Aucune possibilité d'afficher les dialogues en anglais.

WRATH OF THE GODS



pulsque les chemins de la quête réservent bien des surprises et aventures. Le scénario-bateau n'est qu'un prétexte pour faire découvrir toutes les légendes antiques au commun des mortels. Les plus célèbres épisodes des aventures de Persée, Thésée, Jason, Ulysse et Hercule ont été mis en scène. Pêle-mêle (ô vous d'attribuer les exploits à son Héros, le cos écheont), on combat les créatures mythiques les plus célèbres (l'Hydre de Lerne, le Chimère, la Gorgone Méduse...) ; on découvre les secrets du Labyrinthe ; on vole sur le dos de Pégase ; on part à la quête de la Toison d'Or ; on traverse le Styx ou cœur du royaume du Dieu des Morts, Hadès ; on se fabrique des olles selon la méthode d'icore ; on visite l'Olympe ; on croise les Sirènes ; on chorme le Cerbère ; on déjoue la défiance du Cyclope... et la liste est longue, très longue. On rencontre Zeus, Héra, Hermès et Athéna... et même les Héros dont on se sera approprié les exploits. Mais mythologie ne rime pas forcément avec monotonie (enfin si, mais non...), car Wroth of the Gods est bourré d'humour : anachronismes (dans les stations où s'arrêtent les chorlats, on entend "les voyageurs du chortot AG340 sont priés de se rendre..."), gags (le héros est légèrement - si peu ! - efféminé), vanes en tout genre (Thésée traite Jason de minable lors d'une joute)...

Les voix digits sont très tro-vaillées : dans cette sé-quence, on en-tend des glou, glou, blurps...



UN JEU ÉDUC... INSTRUCTIF

On l'a vu, la plupart (voire la totalité) des épreuves du jeu sont des adaptations de celles des mythes. Ça veut dire que ceux qui connaissent la mythologie gréco-romaine, risquent de trouver le jeu plutôt facile (il suffit de connaître l'épisode des Sirènes dans l'Odyssée pour se munir de cire avant d'aller leur rendre visite...). D'un autre côté, les auteurs de Wroth of the Gods n'ont pas oublié ceux pour qui ces mythes n'ont rien d'évident. C'est d'ailleurs à leur intention que Wroth of the Gods a été conçu. Chaque écran de jeu (qui correspond généralement à une épreuve) dispose d'un écran Info très bien fait, qui explique brièvement les faits, anecdotes, exploits... corres-

pondants. Les sujets traités sont très ouverts, couvrent la mythologie bien sûr, mais aussi les us et coutumes de la civilisation grecque antique. Ce système constitue un excellent moyen de s'instruire, d'autant que, on l'a vu, ces écrans Info donnent des indices quant à la résolution des énigmes. Pour les plus bloqués, il existe un autre moyen de ne pas plier de crises de nerfs. On peut en effet faire appel à l'Oracle qui dispensera des indices plus ou moins précis moyennant points. Wroth of the Gods fonctionne en effet, à l'instar des Sierro, à base de points (chaque fois qu'on réussit une action déterminante, on gagne des points) qui constitueront le monnaie d'échange contre des indices. Il va sans dire que plus l'indice est précis et plus il vaut

Une carte permet de visualiser tous les endroits intéressants. L'univers de jeu est réparti sur quatre écrans bourrés de lieux comme celui-ci.



Choron, le bateau du Styx, a pour tâche de mener les âmes errantes à bon port.



WRATH OF THE GODS

L'interface, très intuitive, à base d'icônes d'actions et d'objets, compagne de nombreuses aides aux aventuriers en herbe. Les écrans Info d'abord, très bien documentés, fournissent des renseignements sur la civilisation et la mythologie grecque. L'Oracle ensuite, dispensera des indices plus ou moins précis sur la solution des énigmes, moyennant contribution.

UN JEU ACCESSIBLE À TOUS

de points (5, 10 et 15 points). De toute façon, on ne peut pas mourir puisque dans ce cas, on se retrouve en Olympe (au passage, il est parfois recommandé de mourir pour obtenir certaines infos). Puisqu'on y est, finissons-en sur l'interface, qui reste très classique, à base d'icônes. Quelques détails énervent un peu (il faut attendre qu'une action soit finie avant de pouvoir en effectuer une autre, le bouton droit de la souris

n'est pas gérée...) mais si peu, face à la qualité de la réalisation.

UNE RÉALISATION HORS PAIR

Wrath of the Gods bénéficie d'une réalisation hors pair, tout à fait digne des péplums cinématographiques. C'est qu'il s'agit d'une véritable superproduction. Les graphismes sont à base de vidéo digitalisées d'excellente

qualité, sur lesquelles on trouve parfois des éléments dessinés. Si les décors sont généralement fixes, les animations (sous Quick-Time) ne font pas défaut, sous forme de séquences animées non-interactives ou de gros plans des personnages pendant les dialogues. Les effets spéciaux pour notamment les créatures mythiques, ne sont certes pas bien originaux, mêlant la technique du stop-motion (animation image par image avec des modèles réduits ou de synthèse) et la retouche d'images (merci Photoshop). On n'en prend pas vraiment plein la tronche comme devant Myst-le-plus-beau-jeu-du-monde par exemple, mais il faut reconnaître qu'on n'en revient pas de voir toutes ces images-là sur son moniteur, et non sur sa télé. D'autant que le look oups... l'aspect "sculpture en pâte à modeler" n'est pas dépourvu de charme. Le casting oups... la "distribution" est très adapté(e), même si l'on n'a pas trop de mal à reconnaître le même acteur dans plusieurs rôles. Les acteurs sont très convaincants, forçant peut-être légèrement leur "jeu" pour mieux

faire passer le message. Le seul défaut visuel est que les objets importants et les sprites des personnages semblent parfois "pasés" sur le décor... ce qui facilite bien les choses, notamment en ce qui concerne les objets. Côté sons, support CD oblige, on appréciera surtout les voix digites d'excellente qualité (malheureusement en anglais et sans possibilité d'afficher les textes), très souvent ré-arrangés avec des effets pour correspondre aux personnages, bruitages et musiques étant honnêtes sans être remarquables.

Wrath of the Gods vaut vraiment le détour... pas trop long car il est relativement facile (c'est plus un film interactif qu'un véritable jeu d'aventure). Le thème est tout à fait novateur sur micro, et n'a vraiment pas à rougir de la comparaison avec les films. Notons pour finir que Luminaria prépare d'autres jeux sur la mythologie et après avoir vu la qualité de Wrath of the Gods, on ne peut que les encourager. J'en profite pour leur adresser un message perso : From a myths fan, thanks a lot guys !

CALORIS

QUELQUES RENCONTRES



L'Hydre de Lerne

C'est au cours du deuxième de ses Douze Travaux qu'Héraclès affronta l'Hydre de Lerne. Cette créature possède neuf têtes dont l'une est immortelle et dont les autres repoussent par deux. À l'aide de son neveu Iolas, Héraclès a utilisé un tison enflammé pour cautériser les têtes tranchées avant qu'elles ne repoussent.



Le Cyclope Polyphème

C'est grâce à sa ruse, qu'Odysseus réussit à déjouer la méfiance du Cyclope. Après avoir fabriqué un gigantesque pieu, il a offert du vin à Polyphème qui tombe raide saoul. Odysseus a ensuite pris son pieu chauffé à blanc qu'il allait planter dans l'unique œil du Cyclope.



La Gorgone Méduse

Méduse est une femme ailée à chevelure de serpent et dont le regard pétrifie ceux qui la croise. Persée réussit à la vaincre à l'aide de l'épée que lui offrit Hermès, qui seul pouvait fendre les écailles de la créature, et le bouclier de bronze poli de Athéna qui lui permit d'éviter le regard qui tue.



CD TESTS

cd rom **PC**

SHADOW CASTER



Origin nous offre un magnifique "Doom médiéval fantastique"

qui surprendra même les plus blasés. De quoi en prendre plein la tronche !



prement parler puisque les "sortilèges" se présentent sous forme de pouvoirs. Le héros de Shadowcaster a en effet le don de se métamorphoser en différentes créatures (six pour être précise) possédant des pouvoirs spéciaux – on n'appelle ça un lycanthrope – au même titre que les loups-goroux, les rot-goroux, etc. L'une des créatures en question, une espèce de triton, permet même de plonger dans les profondeurs abyssales qui occupent parfois les "mondes" à visiter. C'est original et vraiment impressionnant. D'autant que techniquement, Shadowcaster CD est somptueux. La 3D mappée employée est d'une finesse et d'une fluidité incroyables (rappelons au passage que le moteur du jeu a été fait par ID Software, ceux qui avaient déjà commis Wolfenstein 3D et Doom). C'est encore plus renversant en plein-écran car oui, Shadowcaster se joue en (presque) plein-écran, et on en prend plein la tronche. Des séquences 3D Studio ponctuent en outre agréablement l'aventure. Il va sans dire que l'environnement sonore et l'interface sont quasi parfaits. A part une durée de vie quelque peu faible (et ce malgré les deux niveaux supplémentaires : cf CD Vs. Disquettes), Shadowcaster est une vraie merveille qu'il serait indécemment de rater. A pleurer !

CALOR



Tandis que la polémique sur Ultimo 8 fait rage (olors, rome ou rome pas, chef-d'œuvre ou pas ?), Origin sort l'adolescent CD de Shadowcaster, un jeu d'action qu'on pourrait qualifier de "Doom médiéval fantastique", ou pour rester dans le ton, un "Underworld pour grosbills". En clair, Shadowcaster CD fait une large part aux combats, réduisant les énigmes à des mécanismes, et les dialogues à trois phrases toutes les demi-heures. Ici, point besoin de manger, dormir, etc., on se contente d'avancer, de buter ce qui bouge, pour avancer... Il n'y a pas de système de magie à pro-

CD Vs. Disquettes

Même si les améliorations apportées à la version CD n'ont pas de quoi révolutionner un jeu déjà génial, elles n'en sont pas moins très appréciables. L'intro, d'abord, est complètement nouvelle, en somptueuses images de synthèse 3D Studio. Ensuite, des séquences animées toujours sous 3D Studio, servent de transitions entre les différents "mondes". Tout ça en version "parlée" évidemment. Enfin et c'est le plus génial, deux niveaux supplémentaires ont été ajoutés... De quoi rassasier les frustrés.

Note Adaptation : **14**

**EDITEUR :
ORIGIN
GENRE :
ACTION
NOTICE VF : 15
NOMBRE DE
JOUEURS : 1
CONTROLE :
SOURIS**

**GRAPHISME18
BRUITAGE17
MUSIQUE15
ANIMATION18
ERGONOMIE17
DURÉE DE VIE .12
ORIGINALITÉ...16
ADAPTATION ..13**

90%

- ▲ Des trouvailles vraiment impressionnantes : on se métamorphose, on peut plonger sous l'eau, etc.
- ▲ C'est super beau et super rapide, et en plus c'est presque en plein-écran !
- ▲ C'est génial !
- ▼ Les énigmes sont simples (trop ?) et la durée de vie en souffre un peu.

HUMANS

**AMIGA
CD 32**

Les Humans débarquent sur CD-32 ! Dans ce jeu, vous allez diriger une bande d'homosapiens très bêtes, mais très disciplinés, qui devront s'entraîner un maximum pour s'en sortir. Chacun des 150 niveaux est une

énigme en soit, et vous devrez partager les tâches un maximum : pendant que l'un empêche des bestioles d'ogresser la troupe, deux autres formeront une échelle humaine, pour que le dernier l'oscor puisse atteindre une plate-forme surélevée... Vous pouvez diriger n'importe lequel des personnages, et vous découvrirez, au cours de l'aventure, de précieux objets, comme les lances, la roue ou même le feu. Un peu similaire dans son principe à Lost Vikings, en moins fun quand même, Humans est un jeu accrocheur et bourré d'humour. De plus, cette version inclut les datadisk sortis après coup sur les autres

machines, et quelques musiques CD réussies. La réalisation est sympa, avec des petites scènes intermédiaires sympa. Bref, Humans est un chouette jeu, pour qui aime se creuser les méninges tout en rigolant.

150

EDITEUR : GAMETEK
80%

NOTE D'ADAPTATION : 9/20



BRUTAL SPORTS FOOTBALL

Pour tous les fans de Speedball et autre Killerball, voici venir sur CD32 la plus songlante de toutes

**AMIGA
CD 32**



les simulations de sport-futuriste-ou-ço-cogne-un-mox. Vous disposez d'une équipe de sept athlètes aux muscles saillants, et l'objectif est soit de marquer plus de buts que l'adversaire dans les temps impartis, soit de parvenir à décapiter six des joueurs adverses, ce qui sonne prématurément la fin du match. Pour ce qui est de la qualité de cette nouvelle (?) version pour la CD32, n'ayons pas peur de le dire, c'est un authentique exploit ! J'aimais je n'ai vu une animation aussi pathétique sur cette bécote. Vous souvenez-vous que, lors du test de BSF sur Amiga, je me plaignais du scrolling ultra saccadé ? Eh bien, c'est pire ! C'est égolement deux fois plus lent, et ce n'est pas dans la pitoyable séquence d'introduction en trois couleurs que l'on pourra voir le moindre rochet. Bref, si l'idée de sport est bonne et que les sanglantes animations sont amusantes, le jeu est tellement confus que l'on a absolument plus envie d'y jouer ou bout de... trois secondes ! Bref, si

vous vous sentez l'âme sportive, je vous conseille de commencer par courir loin, très loin, de ce colamiteux Brutal Sports Football. Ce sera toujours ça de pris comme exercice.

Pinky

EDITEUR : MILLENNIUM
30%



**AMIGA
CD 32**

SURF NINJAS

Basé sur le film du même nom, Surf Ninjas est un jeu de baston



classique. Votre personnage parcourt de longs niveaux, où il se fait régulièrement attaquer par des ninjas sanguinaires. Pour se défendre, il dispose d'une panoplie de coups de karaté, allant du coup de lotte dans la tête au coup de boue, dans la tête aussi ! Hélas, dès les premières minutes de jeu, on se rend à l'évidence : ce jeu est noze. Les ninjas qui vous ottoquent

sont tous exactement les mêmes, et les coups à votre disposition sont aussi peu nombreux qu'imprécis. De plus, tous les sprites se déplacent sur le même plan, ce qui nuit vraiment à l'intérêt de la chose. Et puis, quand on regarde le jeu, on a vraiment l'impression d'être revenu quelques années en arrière : c'est définitivement moche, à part quelques décors por-ci par-là, et la moniobilité est pourrie. Et puis, vous devez choisir entre musique et bruitage, qui sont tous les deux de mauvaise qualité, de toute façon. Désolé de le dire, mais je ne me suis pas amusé un seul instant avec Surf Ninjas, et je vous conseille donc d'éviter ce soft

150

EDITEUR : MICRO VALUE
21%

TWISTED

inclassable : si l'on devait résumer Twisted en un seul



mot, ce serait certainement celui-là. Car en réalité, il s'agit plus du premier jeu de société "interactif" assisté par 3DO que d'un vrai "jeu vidéo". Twisted est un jeu télévisé américain typique, sa ringardise n'a d'égale que la blancheur de la dentition du présentateur. Deux à sept joueurs peuvent y prendre part, tentant

de passer avec succès diverses épreuves et de marquer des points. Il pourra s'agir de remettre en place le plus vite possible un puzzle, sous la forme d'une séquence filmée digitalisée, ou encore de surveiller une douzaine d'écrans diffusant le même film, en zappant rapidement dès qu'une page de publicité vient occuper l'un d'eux... mais peu importe en réalité, car ce qui fait tout le charme de Twisted, c'est l'humour satirique ravageur qui est omniprésent. Chaque intervention de l'animateur et des candidats, choque fausse pub, est tout simplement hilarante ! Le problème, c'est que la 3DO n'était toujours pas importée en France, l'intégralité du soft est en anglais, et à moins de parler couramment la langue de Shakespeare, vous possédez forcément à côté de nombreux gags. Bref, c'est génial, mais très, très, cibléd. Pinky



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
Anglophiles : 90%
Anglophobes : 30%

TABLEAU RECAPITULATIF

NOM	STANDARD	GENRE	NOTICE	TAILLE DISQUE DUR	NBRE DE DISC	EXTENSION MEMOIRE	CONTROLE	VIDÉO	CARTE SON S.B = SOUNDBLASTER	CONFIGURATION MINIMUM	CONFIGURATION CONSEILLE	NOTE	REMARQUES
APOCALYPSE	AMIGA	ARCADE	VF	1	3	1 MO	JOYSTICK			A500	A1200	88 %	
ARCADE POOL	AMIGA	BILLARD	VF	1 à 8	1	1 MO	SOURIS					87 %	
BENEATH THE STEEL SKY	AMIGA	ADVENTURE	VF	1	15	1 MO	SOURIS					90 %	DISPO AMIGA ET PC
BODY BLOWS	CD32	BEAT'EM UP		8	1		JOYPAD OU JOYSTICK					92 %	
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	CD32	SPORT BEAT'EM UP	VF	8	1		JOYPAD					30 %	DISPO AMIGA ET PC
CANNON FODDER	ST	ACTION	VO	1	3	1 MO	SOURIS					94 %	DISPO AMIGA PC ST
CARRIERS AT WARS	PC	WARGAME	VO	1	3	2 MO	CLAVIER SOURIS	VGA	SB, ADLIB	286 SX 25	386 DX 33	72 %	DISPO SUR PC
DARKMERE	AMIGA	ADVENTURE/ACTION	VF	1	3	1 MO	JOYSTICK			A 500	A 1200	82 %	
DIGGERS	PC	REFLEXION/ARCADE	VF	1	2	1 MO	SOURIS, CLAVIER	VGA	SB, ADLIB	386SX	386DX33	82 %	DISPO SUR AMIGA
DISPOSABLE HEROS	CD32	ACTION	VF	1	1		JOYPAD					85 %	DISPO SUR AMIGA
ELITE II	CD32	SIMULATION	VF	1			PAD					65 %	DISPO ST AG, PC CD32
EVASIVE ACTION	PC	ARCADE	VF	2	3	4 MO	JOYSTICK, CLAVIER, SOURIS	VGA	SB,	386	486SX25	71,89 %	AMIGA
FURRY OF THE FURRIES	CD32	ACTION/REFLEXION	VF	1	1		JOYPAD					86 %	AMIGA, PC
GREAT NAVAL BATTLE II	PC	WARGAME	VO	1		4 MO	CLAVIER SOURIS	SVGA	SB, ADLIB, ROLAND	386 DX 33	486 DX 33	80 %	DISPO SUR PC
HEIMDALL 2	AMIGA	ROLE/ARCADE	VF	1	4	1 MO	JOYSTICK, SOURIS					92 %	PC
HUMANS	CD32	REFLEXION	VO	1	1		JOYPAD					80 %	AMIGA, ST, PC
K 240	AMIGA	STRATÉGIE	VF	1	3	1 MO	CLAVIER SOURIS			A 500	A 1200	90 %	
MANCHESTER UTD P. L. C.	AMIGA	FOOTBALL	VF	4	2	1 MO	JOYSTICK, SOURIS			A 500	A 1200	81 %	PC
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL	PC	SPORTS	VF	2	5	4 MO	SOURIS, CLAVIER	VGA	SB	386SX16	386SX25	67 %	
PACIFIC STRIKE	PC	ACTION	VF	1		8 MO	SOURIS JOYSTICK CLAVIER	VGA	SB, ADLIB, GAL MIDI	486 DX 33	486 DX 66 VLB	85 %	DISPO SUR PC
SABRE TEAM	AMIGA, PC	REFLEXION/WARGAME	VO	1	3	1 MO	SOURIS	VGA	SB, ADLIB	286	386DX33	75,72 %	
SEAWOLF	PC	SIMULATION SOUS-MARIN	VO	100 p	5	1 MO	SOURIS, CLAVIER	VGA	SB	386 DX	486 DK	85 %	
SHADOWCASTER	PC CD	ACTION	VF	1	1	2 MO	SOURIS	VGA	SB, ADLIB, ROLAND, GAL MIDI	386SX16, CD DBL. VIT.	386DX33, CD DBL. VIT.	90 %	DISPO SUR PC FLOPPY
SPACESHIP WARLOCK	PC CD	ADVENTURE	VO	1	1 CD	4 MO	SOURIS	VGA	SB, ADLIB, ROLAND	386 DX 33	486 DX 33	80 %	DISPO PC ET MAC.
SUPER WING COMMANDER	3DO	ACTION	VO	1	1 CD		PAD JOYSTICK					92 %	DISPO SUR 3DO
SURF NINJA	CD32	ACTION	VF	1	1		JOYPAD					21 %	
THE CHAOS ENGINE	CD32	ACTION	VF	100 p	1		JOYPAD					86 %	AMIGA
THE HORDE	PC CD	ARCADE	VO	1	1 CD	2 MO	JOYSTICK, SOURIS	VGA	SB, GRAVIS, COVOX	386 SX, LECT. SPL VIT.	486DX, DBL. VITESSE	##	DISPO SUR 3DO
THEATRE OF DEATH	PC	ACTION	VO	1	4,5 MO	2 MO	SOURIS	VGA	SB, PRO AUDIO, MT32, GM	386SX	386DX33	89 %	DISPO SUR AMIGA
TWISTED	3 DO	JEU DE SOCIÉTÉ MULTIMÉDIA	VO	4	1		JOYPAD					90,30 %	
UFO	PC	ACTION STRATÉGIE	VF	1	10 MO	2 MO	JOYSTICK CLAVIER SOURIS	VGA	SB, ADLIB	386 DX 33	486 DX 33	70 %	DISPO SUR PC
VROOM	PC	ARCADE	VF	100 p	3 MO	1 MO	CLAVIER, JOYSTICK, SOURIS	VGA	SB, ADLIB	386SK16	386DX33	88 %	DISPO ST, AMIGA
WRATH OF THE GODS	PC CD	ADVENTURES	VO	1	1	4 MO	SOURIS, CLAVIER	VGA, SVGA	SB, PRO AUDIO, MS SOUND SYSTEM	386SX25, WINDOWS, CD SPL. VIT.	386DX33, BMO RAM, CD DBL. VIT.	90 %	DISPO MAC CD

Notation des tests : 90%-Exceptionnel • 80%-Très bien • 70%-Bien • 60%-Pas mal • 50%-Moyen • 40%-Bof • 30%-Mauvais • Moins de 20%-Totalemt nul.

JOYSTICK / MAI 1994

SUPERSKI III

Participez aux épreuves les plus prestigieuses des J.O. d'hiver. Choisissez le matériel adapté à chaque épreuve, sélectionnez la piste sur laquelle vous allez vous lancer et ...

Accrochez vous à votre fauteuil !

- Grâce à la 3D en temps réel l'écran bascule dans tous les sens,
- Avec le zoom de la camera en temps réel, la taille du skieur varie selon la vitesse,
- Et surtout la 3D avec projection de texture rend cette course vertigineuse absolument folle !

Mais attention aux bosses et surtout aux sapins !

Les épreuves les plus palpitantes des J.O. vous attendent et pour chacune d'entre-elle l'animation du skieur a été spécialement conçue :

- La descente
 - Le slalom
 - Le géant
 - Le saut à ski
- Mais aussi
- Le surf avec deux épreuves différentes.

Ainsi que le bobsleigh sur PC CD-ROM.



"Microïds nous prépare un soft révolutionnaire (...) la représentation du terrain n'aura jamais été aussi réaliste. Imaginez ce pourrait bien donner Comanche si ça avait été un jeu de ski (...)"
JOYSTICK JAN 94





BENEATH A STEEL SKY

PROPOSE...

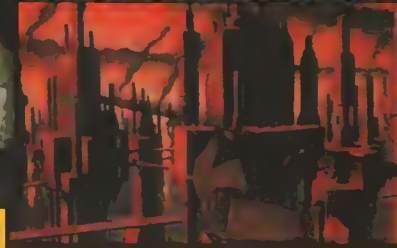
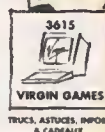
LE SYSTÈME VIRTUAL THEATRE, INNOVATION DE REVOLUTION SOFTWARE, ET LES GRAPHISMES DU TALENTEUX DAVE GIBBONS, AUTEUR DE BANDES DESSINÉES. LE TOUT, PRÉSENTÉ DANS UN THRILLER DE SCIENCE-FICTION OFFRANT UNE VISION INCROYABLE DU FUTUR.

ROBERT FOSTER, UN ÉTRANGER INNOCENT, EST ENVOYÉ DANS DE CURIEUSES CONDITIONS AU COEUR D'UNE VASTE CITÉ. LÀ, LES HABITANTS OPPRESSÉS VIVENT ET TRAVAILLENT DUREMENT DANS DES TOURS IMMENSES... ALORS QUE LES RICHES ET LES OPPRESSEURS SONT À L'ABRIS DE CE SINISTRE.

POURQUOI A-T-IL ÉTÉ AMENÉ JUSQU'ICI ? FOSTER DEVRA SE BATTRE POUR SURVIVRE ET DÉCOUVRIR LA SINISTRE VÉRITÉ QUI SE CACHE DERRIÈRE SON ENLEVEMENT...

BIENTOT DISPONIBLE SUR PC, AMIGA ET PC CD ROM.
DISPONIBLE DANS LES MAGASINS CARREFOUR

Virgin



JOYSTICK - MEGASTAR 92%

"Si vous aimez la SF, l'humour et l'aventure, foncez, vous ne le regretterez pas!"

GENERATION 4 91%

"Jamais descente aux enfers ne me fut aussi agréable!"

